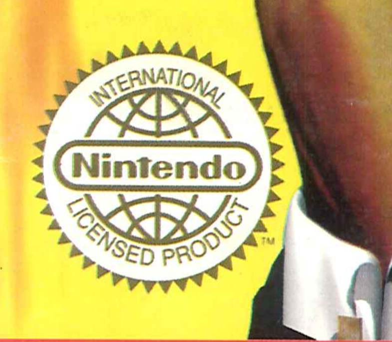
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 59 - 350 PTAS



Nintendo Acción

Lucky Luke SNES
Mapas y claves para llegar al final

SUPERSTARS
Wayne Gretzky Hockey
Lylat Wars
Doom 64





ESPECIAL COCHES
Lamborghini 64
Top Gear Rally
F-1 Pole Position
MRC

CONCURSO
Sorteamos 25 Blast Corps + mandos de colores + controller pak

Así será Goldeneye, la mejor película para tu Nintendo 64

EL JUEGO DE JAMES BOND

00059
8 426239 010023

Todos los movimientos y golpes secretos de Mortal Kombat Trilogy



TRATAMIENTO ANTI-STRESS
NINTENDO64
BLAST CORPS
PAL VERSION
Nintendo
UN NUEVO GÉNERO DE JUEGOS: SIMULADOR DE DEMOLICIÓN
ELIGE UNO DE LOS 15 VEHÍCULOS, ARRANCA Y RECORRE MÁS DE 58 FASES CON INCREÍBLES ESCENARIOS EN 3D DESTRUYENDO TODO LO QUE ENCUENTRES EN TU CAMINO. TEN CUIDADO, PUEDES ACABAR POR LOS AIRES.
LO MÁS RADICAL EN VIDEOJUEGOS.
UNA EXPLOSIÓN DE ADRENALINA PARA TUS NEURONAS.
RAREWARE
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.

SUMARIO

Número 59 • Octubre 1997

EDITORIAL

Tenemos muchas esperanzas depositadas en el nuevo software que viene para N64. Por dos razones fundamentalmente: la primera es que los equipos de desarrollo andan ya más rodados, poco a poco van conociendo las posibilidades del sistema y es obvio que sólo se puede ir hacia adelante; la segunda tiene que ver con la reducción del precio de los cartuchos de los licenciatarios que Nintendo América anunció hace escasas semanas. Sabemos de buena tinta que está a punto de aplicarse en España, y que por tanto se va a terminar eso de lanzar cartuchos a 15.000 pesetas.

Si alguien tiene todavía dudas sobre la compra de una N64, acaba de leer un par de buenos argumentos para dejar de pensárselo. Pero, por si las moscas, aún le podemos dar otra razón de peso, en la que Nintendo está trabajando, para despejar sus cuitas. Hemos oído por ahí que algunos de los cartuchos más importantes planeados para el año que viene podrían estar traducidos al castellano. Tanto los textos como las voces. El nombre de «Zelda 64» figura entre los candidatos, entre otras cosas porque no nos importaría que llegara más tarde con tal de paladearlo como Dios manda. Este podría ser el comienzo, sin duda, de una gran amistad.

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial María C. Perera

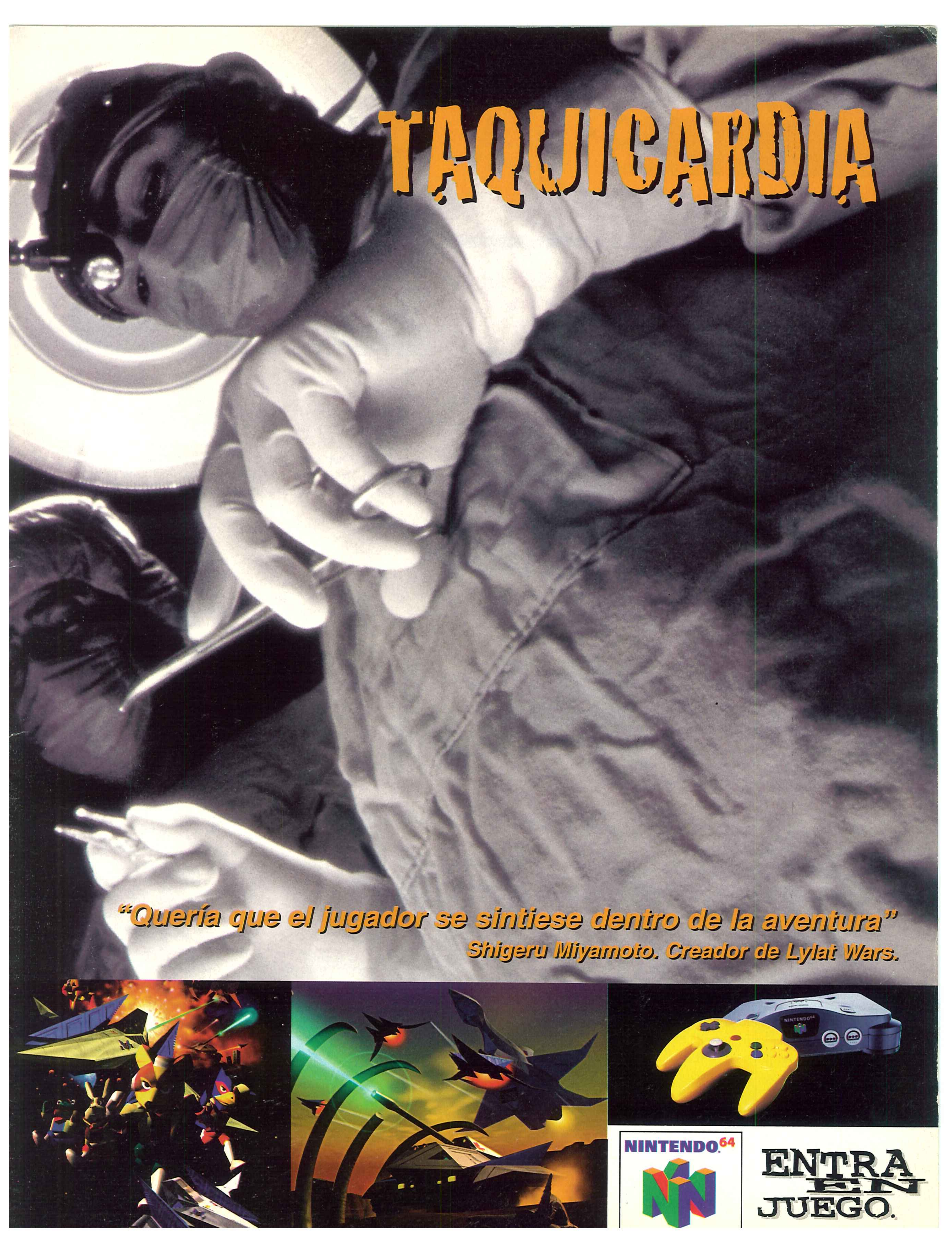
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992



CÓMO PUNTUAMOS

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un súper clase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?


TAQUICARDIA
"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.
NINTENDO64
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.

el Show de Big N

la Imagen



El "Show Room" abre de nuevo sus puertas

Ahí las tenéis. Son exactamente **73 Nintendo 64** esperando a que vayáis y las pongáis a prueba con juegos como **«Mario Kart 64», «Lylat Wars» o «Goldeneye»**. ¿Dónde? En el Show Room que Nintendo España tiene montado en sus oficinas del madrileño Paseo de la Castellana. **El año pasado lo visitaron unos 10.000 jugones**, y la Gran N espera duplicar la cifra en esta segunda edición. ¿Cuándo? Los **fines de semana entre el 11 de octubre y el 14 de diciembre, y todos los días desde el 19 de diciembre al 4 de enero**. ¿Cómo? Muy fácil. Llamad para pedir cita al **teléfono del Club Nintendo (91) 310 41 12**. Durante dos horas podréis disfrutar de las novedades de Nintendo para N64, SNES y Game Boy, echar partidas a cuatro, probar el Rumble Pak y hasta tomaros una Pepsi a la salud de la casa. ¡No faltéis!



Por fin, en toda Europa

Nuestros vecinos "franchutes" estaban a "dos velas" con la Nintendo 64. Vamos, que no tenían ni una máquina que llevarse a Mario. Problemillas técnicos, cosas del sistema SECAM, habían obligado a retrasar el lanzamiento. Pero ya la tienen. Ya están a la venta las primeras 30.000 unidades, que por si os interesa salen al precio de 25.000 pta por cabeza.



Mr. Bean en Internet. Este tío está en todas partes, aquí le veis promocionando su última película en una de las Webs de Nintendo que circulan por la red.

auxiliar de clínica en tres meses. Tel. 91/635 00 23 78 65

SE BUSCA INDIO NATIVO AMERICANO para interpretar el papel de Turok en una película de acción que se rodará próximamente, y servir de imagen para una colección de muñecos. Abstenerse actores con miedo a los lagartos. Se valorará experiencia jugando a la Nintendo 64. Interesados enviar currículum y foto reciente (a ser posible posando con arco y flechas) a las oficinas centrales de Acclaim.

NECESITAMOS cuadrillas de albañilería para

el Consultorio

Muy buenas, ¿cómo va todo? Yo sigo aquí, esperando a que vuestras cartas me confirmen los rumores sobre la existencia de vida inteligente en la Tierra. Este mes me han cortado un poco las alas, así que voy al grano. Y empiezo con una cosa que parece que os ha llamado mucho la atención: el curioso ejercicio de malabarismo por el cual algunos juegos de SNES, como «Killer Instinct», son más caros después de la bajada de precios que antes. Yo dejo constancia de vuestras quejas para ver si alguien de la Gran N se da por enterado.



Voy a ocuparme ahora de las cartas de dos lectores que apuntan en la misma dirección. Mis dos colegas están inquietos porque los juegos de coches que vienen para N64 no les acaban de convencer. **Jose María Mira** (Torrelavega) ha jurado no cambiarse de ropa interior hasta que salga a la venta un juego de rally en el que aparezcan todos los coches verdaderos, publicidad incluida. Yo creo que todo se andará, y como muestra vale el «F1 Pole Position 64» de Ubi, que viene con todos los pilotos y escuderías del mundial de verdad. El compañero de fatigas de Jose María tiene su guarida en Málaga, y se llama **Juan Manuel del Pino**. Este loco del volante confiesa que a él le gustan más los simuladores de PlayStation, aunque no aclara si tiene este defecto desde pequeñito o le ha salido ahora. Te advierto, Juan, que el viaje de la Nintendo acaba de empezar, y que estoy seguro que los juegos de carreras nos van a dar muchas alegrías, así que paciencia.

Por Alcira se ha visto últimamente a un ejemplar de homo sapiens que dice llamarse **Ricardo Sánchez** y leer Nintendo Acción. El muchacho me manda una carta modelo guía telefónica en la que primero hace algunas propuestas interesantes para la revista (¡yo no publico mi dirección de E-Mail ni borracho!), y después pasa al apartado de ruegos y preguntas.

¡Qué genios hay por el mundo!

A montones los hay, y algunos de ellos trabajan en Sony... Sólo así se explica que primero apareciese un mando de PlayStation con joystick incorporado (¿dónde habremos visto eso antes?). Pero la cosa sigue, porque ahora han sacado otro que vibra. ¿Sacarán también un juego protagonizado por un fontanero?


PSXpress

Bad Vibrations

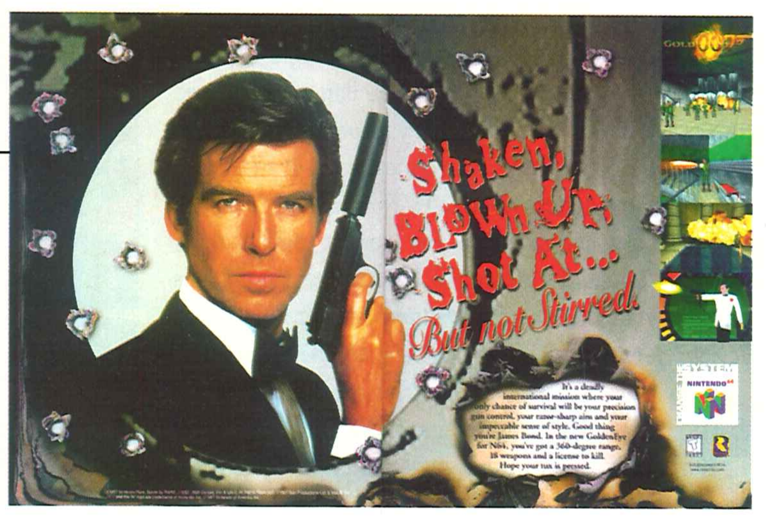
No vibration feature in UK analogue pads!

Inside story

Coming soon

SETA NOS PONE EN CONTACTO

«Morita Shoogi» no es sólo un juego de ajedrez (aunque chino), es también una ventanita para mirar de cerca el futuro de los videojuegos. **El cartucho, que acaba de lanzar SETA en Japón para la Nintendo 64, incluye una tarjeta de módem que permite jugar partidas simultáneamente con miles de japoneses.** No hay más que insertar **el cable del teléfono en el conector que incorpora el cartucho** para entrar en una red donde además de batirse contra todos los japoneses que estén conectados, los jugadores recibirán consejos de los maestros de Shogi y dispondrán de una clasificación de los 100 mejores, actualizada cada pocos segundos. Los de SETA, que ya veis que no paran de innovar, han sugerido que **este sistema podría utilizarse para futuros juegos de ROL.**



La mirada de James Bond

Es limpia, cristalina, tan sugerente como el juego que protagoniza. Atractiva, serena, integra, como el juego que protagoniza. La mirada del 007 incita a comprar «Goldeneye», sobre todo cuando descubráis que la cara del personaje en el juego es la misma.

Contestaré sólo algunas: el Satellaview es un sistema por el que los japonesitos reciben información, demos de juegos, etc. via satélite a través de una parabólica y un aparato que conectan debajo de su Super Famicom. Así es como les llegan semanalmente nuevos niveles de «BS Zelda: The Mysterious Stone Tablet». Sigo, una "eprom" es un chip que contiene la información del juego. Si alguna vez has destripado un cartucho, dentro te habrás encontrado una placa verde con unas "arañas" negras conectadas a ella. Eso son las eproms del juego. Otra más: la máxima capacidad de los cartuchos de Nintendo 64 es, hasta ahora, de 256 megabits. Y la última: parece que se confirma que el 64DD va a llevar módem, con lo que en teoria será posible conectarse a Internet.

Me voy ahora a ver qué me cuenta **Iván Miró**, un chaval de Lleida que está a punto de comprarse su primera consola Nintendo. Y como el tio es previsor, me pregunta por las ventajas e inconvenientes de la Game Boy normal y de la Pocket. Verás, la Game Boy Pocket es un pelin más cara, pero también más pequeña, y además tiene una pantalla que evita los reflejos molestos «Zelda» es totalmente recomendable, ¡ah! y muy bueno el chiste de si deberias comprarte la N64 pese a tener una Saturn...

Bueno, pues como me he pasado los últimos dias metiéndome «Lylat Wars» en vena, voy a resolver un par de asuntos pendientes con **Isaac Pérez Valero** y **Marcos Soldevila**. El primero duda entre comprarse «Blast Corps» o «Lylat Wars», pero yo no lo haria. Me tiraria de cabeza a por el juego de Fox McCloud, que además viene con el Rumble Pak. El señor Soldevila me pregunta si tiene los textos en castellano, pero siento desilusionarle. Están todos en la lengua de Shakespeare. Mirándolo por el lado bueno, puedes decirle a tus padres que te lo compren en vez del curso interactivo de inglés con robot de cocina de regalo. ¡Nos vemos!

el CONFIDENCIAL

▸ *Terminados los preparativos, los programadores de **«Super Mario 64 2»** van a empezar a "jugar" de una vez con el cartucho. La primera noticia que nos llega es que el cartucho podria incluir un **modo en el que dos jugadores, Mario y Luigi, colaborarán para acabar la aventura**.*

▸ *No os asustéis si ois hablar de **«Shindou Mario 64»** o **«Shindou Wave Race»**. Se trata de las nuevas versiones de estos dos juegos que han salido a la venta en Japón ("shindou" significa "mejorado"). **Ambos cartuchos son ahora compatibles con el Rumble Pak**, aunque también incluyen otros interesantes detalles. «Mario 64» tiene los cambios que se introdujeron cuando se lanzó en USA, mientras que «Wave Race» luce un "Ghost Mode" como el de Mario Kart 64. **Otro que va a ser relanzado allí es «ISS64»**, esta vez con las selecciones nacionales que aparecen en la versión occidental en lugar de los equipos de la liga japonesa.*

▸ *Parece que se ha puesto de moda eso de incluir la hora en los juegos. **«Quest 64»** (el cartucho de Imagineer también conocido como «Magic Century Eltale»), **va a mostrar en la pantalla un reloj que indicará qué hora es en la aventura**. ¿Para qué servirá? Muy simple: a las doce de la noche, por ejemplo, os encontraréis con que todos los personajes están durmiendo, y las tiendas cerradas.*

▸ *Unas veinte personas trabajan al mando de Miyamoto en **«Super Mario RPG» para el 64DD**. Está previsto que salga en Japón en la **segunda mitad del año que viene,** y cuentan que no va a utilizar todas las posibilidades del "aparatejo", sino que será un juego muy tradicional.*

▸ *Otro cotilleo digno de mención es el que asegura que **la propia Nintendo está desarrollando un juego de lucha para N64**. El nombre permanece en secreto, pero se saben un par de detalles sobre cómo va a ser. El primero es que **habrá mucho humor en las peleas**, y el segundo, que los personajes serán totalmente nuevos. Se barajó la posibilidad de que **los luchadores fueran Mario y compañía**, pero finalmente se descartó porque esto podria dañar su imagen.*

■anticipación RARE embarca a los Kong en una nueva aventura

«DIDDY KONG RACING» ES LA SORPRESA

• Como ya es habitual, **Nintendo América** ha vuelto a sorprender al público anunciando el lanzamiento de **un nuevo bombazo** para Nintendo 64.



La bomba se llama «Diddy Kong Racing» y con ella Nintendo América hará más llevadero el retraso de sus «Banjo-Kazooie» y «Zelda» entre el público americano. El jueguecillo, que nos ha pillado a todos por sorpresa, está en manos de Rare, que a su vez será quien lo publique el **24 de noviembre en USA**. Nintendo se encargará de distribuirlo a nivel mundial.

«Diddy Kong Racing» parece, pero no es, **un juego carreras al estilo Mario Kart**. Parece, porque a juzgar por las pantallas no se aprecian demasiadas diferencias con el de Mario. En ambos, simpáticos personajes conducen alocados vehículos por parajes increíbles. Y no es, más que nada porque DKR introduce un **elemento innovador en este tipo de juegos: ¡aventura!**



Ejemplo práctico de los efectos de la tecnología Real Time Dynamic Animation en DKR. Los soberbios efectos de luz en tiempo real, la nueva paleta de colores y el brillo de los escenarios, todo eso es culpa de esta técnica innovadora.

La estrella de la carrera será Diddy Kong, el monito de DKC, pero no estará sólo. Otros siete competidores, entre los que estarán el **oso Banjo, la ardilla Conker o Krash el Kremling**, nos retarán a **pilotar karts, hovercrafts** y otros vehículos que aún están en la pantalla de los Silicon.

Hay preparados **20 recorridos en perfecto 3D**. Tanto escenarios como personajes han sido diseñados utilizando una tecnología especial desarrollada por RARE. Se llama **"Real Time Dynamic Animation"** y promete resultados espectaculares, especialmente a nivel gráfico.

Antes decíamos que DKR iba a tener aventura. Os avanzamos algo. Por ejemplo, **salirse de la ruta tendrá su premio**: ítems, objetos, power ups y atajos. Más. En **algunos circuitos habrá un enemigo final** que no sabemos de qué manera os va a poner las cosas chungas... Y por dejaros con la intriga, no todo será correr en este juego. También **habrá que sortear plataformas**...



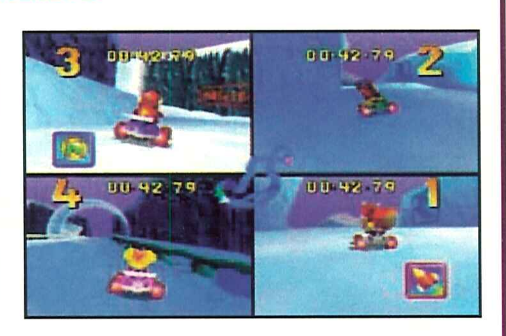


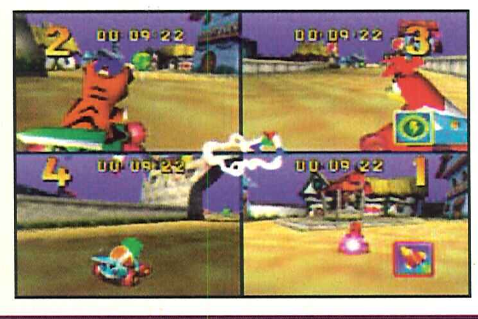


Pilotaremos vehículos de todo tipo y condición. Desde los karts puro Mario a hovercrafts o aviones de radio control. Todo lo que ha cabido en la imaginación de RARE.

MULTIPLAYER MEJORADO







La nueva joya de RARE también explotará el modo multijugador, si cabe mejor que en «Mario Kart». Aquí podremos disponer de la perspectiva prácticamente a nuestro antojo; el nivel de detalle será igual de soberbio que a pantalla completa y, por lo que nos han soplado, el modo tres jugadores aprovechará mejor la partición de la pantalla.

GB En diciembre, vía Nintendo España

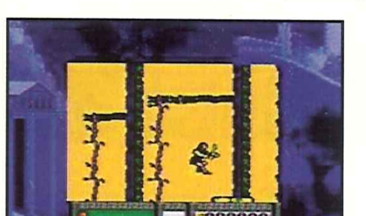
«HÉRCULES» PORTÁTIL

• THQ traslada a Game Boy las aventuras de Hércules, el último filme de animación de la Disney.

Como ya ocurrió con «Pocahontas», THQ ha convertido a Game Boy las aventuras de Hércules, la última película de animación creada por Disney. El juego, que tiene mejor pinta que el de la "india", **llegará a las tiendas a finales de este año a través de Nintendo España**, que se ha hecho con la distribución del cartucho.

En «Hércules» tendremos que rescatar a Meg, la guapa doncella, de las garras del malvado Centauro, que junto a murciélagos, serpientes, esqueletos de guerreros muertos y hasta cíclopes, nos pondrán las cosas difíciles para llevar a buen puerto la misión. Como compensación, nuestro héroe podrá ejecutar algunos poderes especiales, siempre que antes haya recogido los correspondientes items.

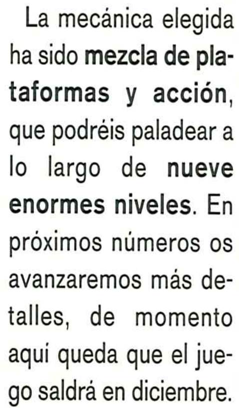










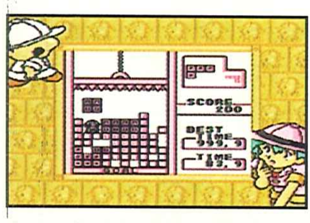


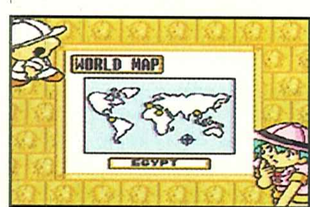
La mecánica elegida ha sido **mezcla de plataformas y acción**, que podréis paladear a lo largo de **nueve enormes niveles**. En próximos números os avanzaremos más detalles, de momento aquí queda que el juego saldrá en diciembre.

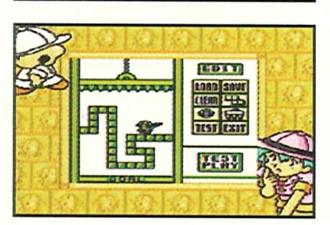
GB Un nuevo baile de fichas

DESDE RUSIA CON AMOR...

• Nintendo España pondrá a la venta en diciembre una nueva versión de Tetris para Game Boy.







Tetris asoma la cabeza otra vez. El de siempre, cuya fórmula ya ha conquistado al mundo, más un plus en forma de **dos nuevos modos de juego**. La joya se llama «Tetris Plus» y estará en la calle estas navidades de la mano de Nintendo España.

Junto al "encaja-piezas" de toda la vida, el cartucho ofrece un **modo puzzle** en el que tendremos que ayudar a un simpático profesor a encontrar un tesoro. Esa es la historia; en la práctica nuestro objetivo será que **el profesor alcance cuanto antes el "suelo" de la pantalla**, siempre a base de hacer líneas por supuesto. Este modo presentará **cien desafíos** en escenarios predefinidos que los desarrolladores han situado en países del mundo.

Por si esto fuera poco, se ha incluido **una opción que te permitirá diseñar tus propios stages**, hasta **diez diferentes**, y luego testearlos para ver qué tal han quedado. Toda una oferta que los grandes jugadores de Tetris no podrán rechazar.

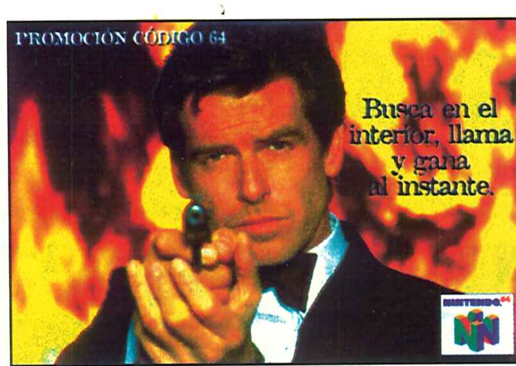
■Nintendo Consigue jugosos premios con «Goldeneye»

PROMOCIÓN CÓDIGO 64: LLAMA Y GANA

• **Nintendo** regalará el **libro de misiones de «Goldeneye»** y pondrá en juego 007 talones de **64.000 pesetas** y **100 mandos de colores.**

La promoción Números Secretos, que Nintendo España puso en marcha con «Mario Kart 64», y que por cierto está funcionando con bastante éxito, ha cambiado de nombre. A partir de ahora la conoceréis como "Código 64: Llama y gana", y además estará **perfectamente identificada en el propio cartucho con un adhesivo**. Estas novedades se iniciarán con el lanzamiento de «Goldeneye», el fantástico título de Rare con el que podréis conseguir interesantes premios. ¿Que cómo funciona esto? Ahora os lo contamos.





En el interior del cartucho de «Goldeneye» encontraréis una tarjeta. Abrid la solapa que hay en el frontal, llamad al Club Nintendo y decidles el número secreto. Sólo por realizar esta sencilla operación, os llevaréis por la cara **un regalo que os permitirá disfrutar como nunca del juego de James Bond**. Ni más ni menos que **un libro de misiones donde encontraréis todos los textos del juego traducidos al castellano** (por si no os enterabais con tanto inglés).

Pero ahí no acaba todo porque, además, esa misma llamada os dará la oportunidad de haceros con uno de los **007 talones de 64.000 pesetas o con uno de los 100 mandos de colores** para vuestra N64 que Nintendo España pone en juego. Después de esto, ¿a qué esperáis para salir pitando a la tienda a reservar vuestro cartucho de Goldeneye? El libro ya está asegurado, y lo que caiga, pues bienvenido sea.

■novedad Será en tres dimensiones, pero no cambiará nada...

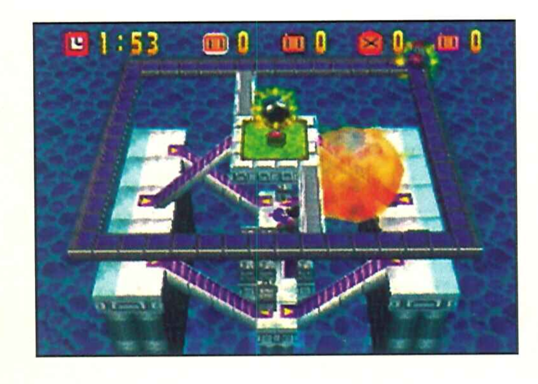
BOMBA «BOMBERMAN»

• El nuevo Bomberman para Nintendo 64 respetará todos los elementos que nos han enamorado: **diversión, gráficos simples** y el **mejor modo multiplayer** jamás diseñado.

Hudson ha vuelto a hacer de las suyas con «Bomberman», y una versión especial para N64 está a punto de ver la luz con **las 3D y los polígonos por bandera**. Pero eso ya lo sabíais. Lo nuevo es que **Nintendo España** se ha hecho con los derechos para **lanzar el juego** aquí, cosa que ocurrirá **en diciembre**. Y si os estáis preguntando que por qué tan tarde, la respuesta es que los japoneses quieren que este «Bomberman» no sólo sea el mejor de todos los que han hecho, sino que además incluya el mejor modo multiplayer de la historia. Por eso **van pasito a pasito, testeando cada avance** y cambiando lo que no les gusta.

Lo ultimísimo que sabemos en torno al proyecto es que ya hay dispuestos **seis escenarios para el modo batalla (multijugador)**, que como sabréis se estructura en un decorado sobre una **única pantalla con perspectiva 3/4**, aunque tanto los personajes como el escenario estarán en tres dimensiones. Hemos averiguado también que el agua (el peor enemigo de los bomber) estará presente en todos los decorados, y que abundarán ciertos items que al cogerlos nos transformarán en objetos que provocarán aún más risas.

En el modo 1 player jugaremos en un **entorno 3D puro**, donde nos aguardan innumerables sopresas.







anticipación El juego no estará listo hasta el año que viene

KONAMI TOCA EL CIELO EN NINTENDO 64

• Las **primeras imágenes de «Hybrid Heaven»** vuelven a hacer soñar con las increíbles posibilidades de la máquina de Nintendo.

Un poco de **«Tomb Raider»**, con sus vistas y polígonos, algo más de **«Resident Evil»**, de donde saca la atmósfera de misterio, y por encima, los gráficos sin igual de **«ISS64»**. Este impresionante cóctel se llama provisionalmente «Hybrid Heaven» y está ahora mismo en desarrollo (al 70% aprox.) en la factoría de **Konami Japón**.

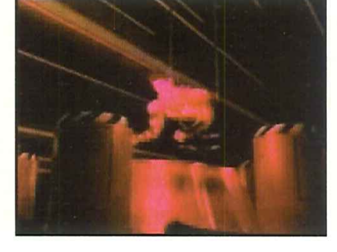
Las primeras imágenes que acabamos de recibir nos han dejado a todos estupefactos. Este es el tipo de juego que la N64 está necesitando. Una **gran aventura de acción**, sumergida en un ambiente tétrico, con un **despliegue técnico incomparable** a estas alturas.

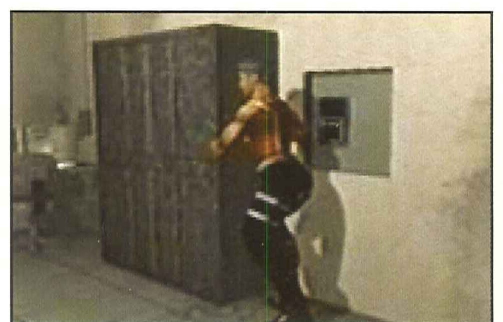
El **protagonista será un detective de rasgos poligonales**; alto, bien vestido, cinturón negro de kárate y con un buen arsenal a cuestas. La acción se desarrollará en una especie de fábrica enorme, guardada por demonios armados hasta los dientes. **Pero no todo consistirá en disparar.** Habrá que **averiguar pistas, localizar objetos, resolver puzzles** y luchar, incluso en combates uno contra uno al estilo «Street Fighter».











GANADORES CONCURSO «STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE»

Ganan un cartucho de «Star Wars: Shadows of Empire», para Nintendo 64.

Adrián Dorado Vid	Alicante
Fco. Jose Sirvent Ruiz	Alicante
Bryan Temprado Battad	Madrid
Jose Moreno Miñano	Barcelona
Iván Adán Rodriguez	Madrid
José Horno López	Jaén
Vidal Pola Guajardo	Zaragoza
Juan R. Martinez Navas	Valencia
Raúl Cuerdas Casado	Madrid
David Lago Portela	Pontevedra

Ganan un cartucho de "Super Star Wars", para Super Nintendo.

Juan L. Pérez López	Jaén
Pablo Expósito Garrido	Valencia
Miguel Martín Paz	Madrid
Daniel Gutiérrez Mtnez.	Málaga
David García León	Murcia
Alberto Mtnez. Pasalodos	Barcelona
Alberto Trujillo Almagro	Madrid
David Correa Diaz	Barcelona
Marco A. Real Adame	Badajoz
Juan Jº Truchero Garcia	León
Julio Hernández Diaz	Asturias
Daniel López Lanazares	Lugo
David Autelo Grela	La Coruña
Jesús Taguas Ruiz	Córdoba
Sergio Rguez. Estebaran	Madrid

Han sido premiados con un juego de «Star Wars» para Game Boy:

Cesar Diaz Jiménez	Madrid
Antonio Fernández Garcia	Córdoba
Jorge Corbacho Garcia	Madrid
Jº Luis Rebollo Delgado	Badajoz
Sergio Gil Olmos	Valencia
Pablo Fernández Otero	Lugo
Christian Surroca Fdez.	Barcelona
Adrián Félix Rodriguez	Barcelona
Angel Espinel Morezuelas	Valladolid
Vicente Akakpo Tinajero	Madrid
Manuel Hdez. Novillo	Barcelona
Mario Garcia Nogales	Madrid
Pablo Fernández León	Cantabria
Eduard Sala I Puigdemont	Gerona
Luis Martinez Morales	Valencia
Igor De Santiago Soriano	Madrid
Alberto Boatella Gómez	Madrid
Francisco Minuesa Fornos	Valencia
Samuel González Lamas	Madrid
Marc Sendra Ribera	Tarragona

anticipación Llega «NFL QBC'98»

EL FÚTBOL AMERICANO MÁS REAL

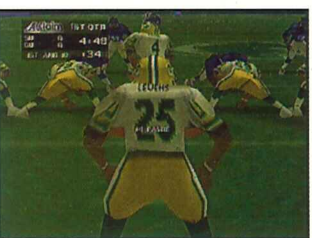
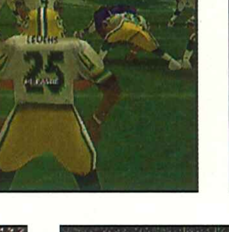
• **Acclaim** revoluciona el estándar gráfico de Nintendo 64, ofreciendo en su último juego una **resolución de pantalla de 640 X 480 pixels**.

Acclaim ha vuelto a romper el molde, esta vez por boca de **Iguana**, el otro fabricante de maravillas, junto a Probe, que trabaja para la compañía. El fútbol americano que se ha sacado de la manga no sólo es **uno de los simuladores más reales que tendréis ocasión de disfrutar**, sino que además será **el primero en poner en pantalla la máxima resolución jamás alcanzada por una consola: nada menos que 640 X 480 pixels.**

«NFL Quarterback Club 98» será absolutamente real. Por la parte gráfica, desde luego, pero además porque está **licenciado por la asociación de jugadores de la NFL**, lo que otorga **logos, escudos y nombres actuales**. Tan actuales, que ha sido **Brett Favre**, el jugador más valioso de la pasada campaña, quien se ha encargado de **supervisar el producto** y de paso añadir algunas de sus jugadas favoritas.

Si os gusta el fútbol yanqui, con NFL lo vais a pasar pipa. En cuestión de opciones tendréis todo a vuestro alcance. Jugar **un sólo partido, simular un encuentro de ligas de temporadas pasadas o sumergiros en una campaña completa**. Con vuestros jugadores, con los que fichéis, o con los que os inventéis, que también se puede. Sin dificultades, porque todo lo que necesitéis estará ahí, delante de vuestros ojos, facilísimo de acceder. Para colmo, el **manejo será muy asequible**. Los jugadores reaccionarán perfectamente al stick, incluso modificarán su carrera en función de la fuerza con que presionemos el mando.

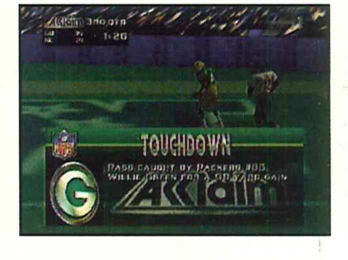
El estreno de «NFL QBC 98» será dentro de muy poco. Así que llamamos a los entusiastas del fútbol americano para que no se pierdan este lanzamiento. Los curiosos que quieran ver a qué sabe eso de la máxima resolución, que se pasen por estas imágenes.

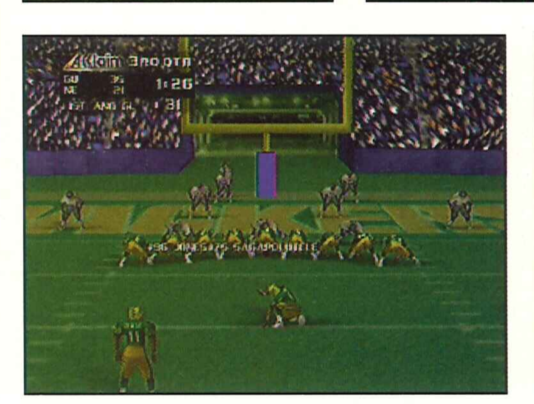



La resolución gráfica utilizada permitirá apreciar claramente el escudo y hasta el nombre del jugador que figuran en la camiseta. Hablamos de una nitidez brutal y unas texturas fuera de lo común













¡EL AUTENTICO, AHORA
DE BOLSILLO!
TETRIS Jr.™
POCKET KEYRING TETRIS™
SCORE NEXT
TETRIS Jr.™
LEFT
RIGHT
ON/PAUSE
MODE
SOUND
RESET
START
ROTATE
DESCUBRE EL
NUEVO
RETO
ENDORSED BY ALEXEY PAJITNOV
¡EL CLASICO
TETRIS AHORA CON 8
PANTALLAS Y NUEVOS TRUCOS
PARA QUE CONSIGAS LA PARTIDA
MAS DIFICIL Y EMOCIONANTE
QUE NUNCA!
BAN DAI

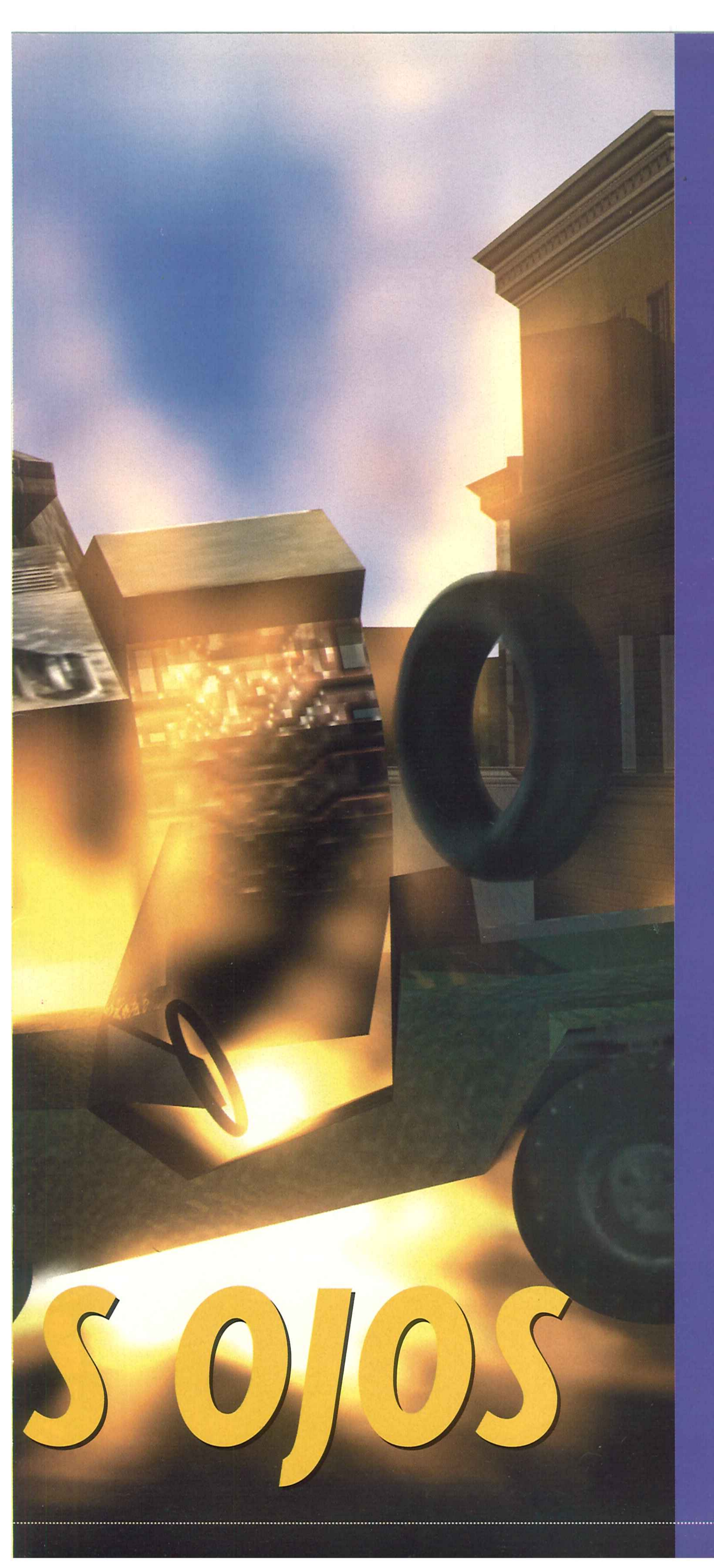


Nintendo 64 / 96 Megas / Rare-Nintendo / Acción 3D / Noviembre

GOLDENEYE 007/ La hora de Bond

Atención. Este cartucho es altamente "peligroso". Contiene la acción de la última película de James Bond, la infinita capacidad de desarrollo de Rare y la potencia de la Nintendo 64. Antes de abrirlo, preparad vuestros ojos para una avalancha de técnica, diversión y jugabilidad sin límite.

SÓLO PARA TU



UN AGENTE secreto irrepetible, una melodía inolvidable, una cohorte de chicas adorables, una serie de películas inmejorable, y por supuesto, la licencia para matar. Con estas breves pinceladas podíamos definir hasta ahora lo que representa James Bond. Pero hemos escrito "hasta ahora" con toda la intención del mundo, porque pronto tendremos que añadir el adjetivo **imprescindible para referirnos al videojuego que nos han preparado al alimón Rare y Nintendo**.

Cualquier otra compañía que tuviera un cartucho como «Goldeneye» en su lista de novedades llevaría meses y meses presumiendo de él, pero la Gran N es diferente. Esta gente ni se inmuta: enseña el juego apenas un mesecito antes de ponerlo a la venta, deja al personal con la boca abierta y se pone a trabajar en el próximo título como si nada hubiera pasado. Hace una semana nada nos hacía sospechar que estaba a punto de caernos encima este bombazo al servicio de Su Majestad, y mirad lo que ha ocurrido. Que está a punto de armarse una buena.

La mejor conversión de cine

Todo en «Goldeneye», desde la "intro" con la famosa escena de James Bond disparando a la pantalla hasta el combate final en la gigantesca antena espacial os recordará que estáis ante **una de las mejores conversiones cinematográficas que se hayan hecho nunca**. Para poneros en situación os diremos que **el juego va a ser un arcade en primera persona tipo «Doom»**, metido en un traje a medida hecho a base de **impresionantes escenarios en 3D**. Y os hablamos de lugares reales como la vida misma en los que, por ejemplo, pasar por debajo de una cámara de video hará que salte la alarma de un búnker lleno de guardias de seguridad. Los enemigos tampoco van a ser menos, cada uno tendrá su rostro digitalizado (en realidad allí saldrá hasta la cara del jardinero de Rare) y una **inteligencia artificial ajustadísima**. Incluso lo bordarán a la hora de morir, ya que no será lo mismo fulminarles de un tiro en la cabeza (¿quién decía que Nintendo sólo hace juegos "blandengues"?) que dispararles a las piernas y ver cómo cojean o se retuercen en el suelo.

Te lo ponen difícil, Bond

Lo del realismo también se ha aplicado al protagonista, porque aunque James Bond enseña muchos inventos en sus películas, que se sepa nunca se le ha visto recoger por los pasillos items que recuperen su salud. Así que ya sabéis, para haceros con un nuevo arma tendréis que robarle la suya a un enemigo, y si queréis seguir con vida, mejor buscad un chaleco antibalas, porque pocos maletines de primeros auxilios os vais a encontrar.

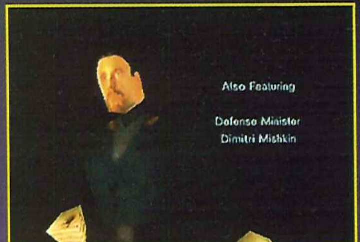
Y claro, la mecánica no consistirá en disparar a todo lo que se mueva hasta llegar al final. En **cada misión vais a tener varios objetivos que cumplir**, desde encontrar la llave que ponga en marcha una avioneta hasta sacar una foto a un documento confidencial. Será una super-producción estilo Hollywood, pero con estreno exclusivo en vuestra consola. Reservad ya las entradas, y prepararos para disfrutar como nunca.

LOS PERSONAJES, UNO A UNO

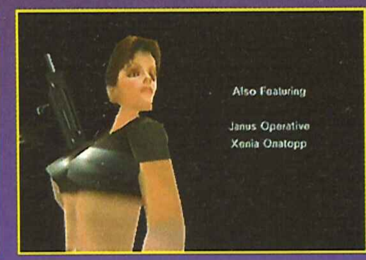


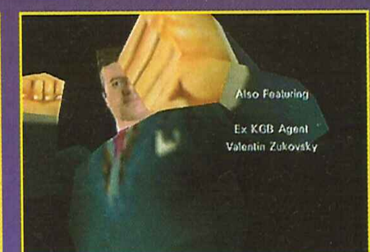


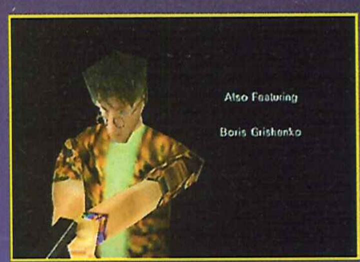




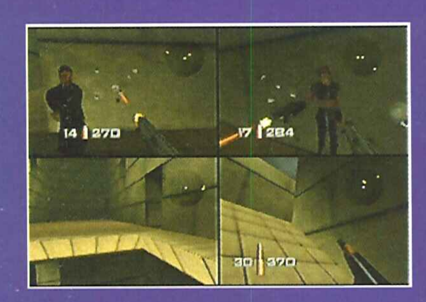


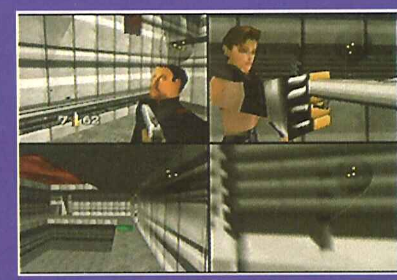


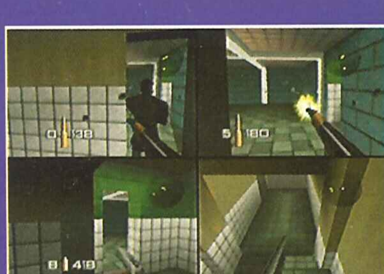


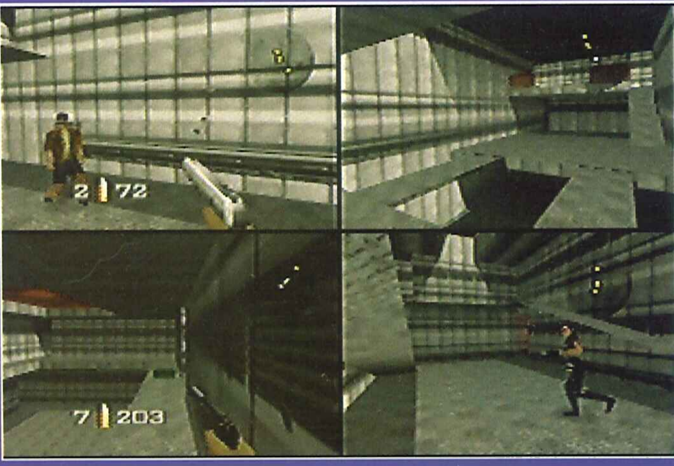


Aquí los tenéis a todos: **James Bond** (¿o deberíamos decir **Pierce Brosnan**?), **las chicas y hasta los malos** de esta historia. Y es que **«Goldeneye», el juego, va a ser clavadito a «Goldeneye», la película**. Ambos compartirán argumento, con las armas nucleares rusas puestas en peligro por un grupo de terroristas. Y los personajes ya los veis; van a estar todos los que aparecían en el cine. Por eso, antes de comenzar asistiréis a un desfile de todo el "staff", como si de los títulos de crédito de una película de verdad se tratara. Después de ver esto sólo os va a faltar coger una Coca-Cola y una buena provisión de palomitas para sentiros como si estuvieseis en el cine.











A LA CAZA DEL HOMBRE

El modo "multi-player" os dará la oportunidad de entrar en partidas todos contra todos, con una única regla: intentar salvar el pellejo como sea.

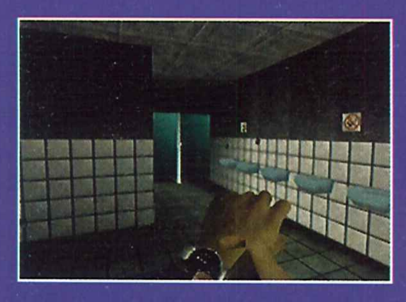
¡Y además dará la hora!

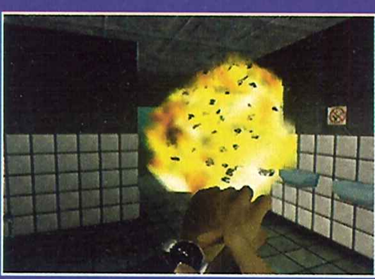




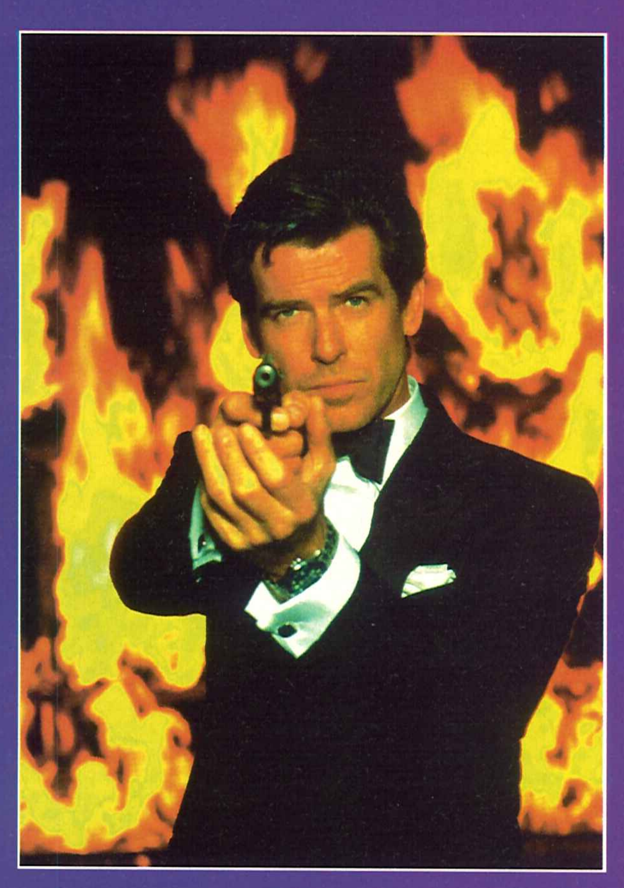


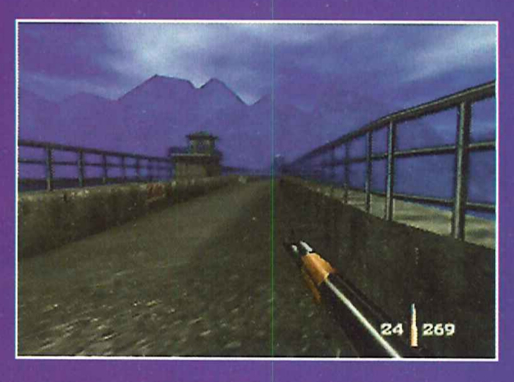






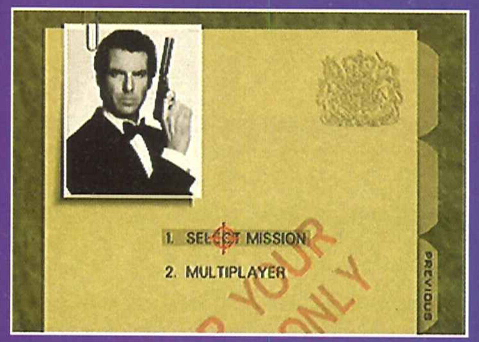
TRES, DOS, UNO...¡BOOM!
Entre la gran variedad de armamento que utilizaréis durante el juego estarán las bombas-lapa. El funcionamiento será simple: pegarlas al objetivo, alejarse y apretar el detonador que habrá en el reloj.

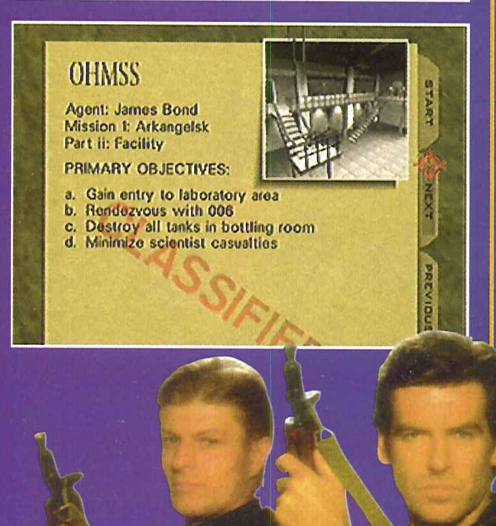




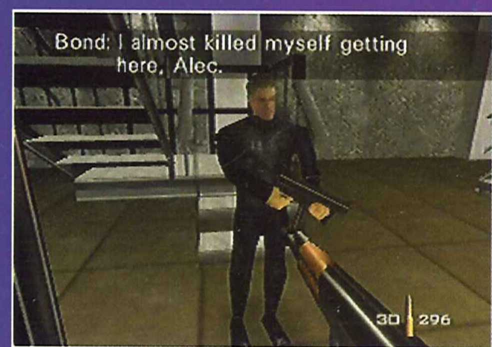
Este mensaje se autodestruirá...

En cada una de las ***18 misiones del juego****, recibiréis una descripción detallada de los objetivos que tenéis que cumplir. Los encontraréis de todo tipo, desde* ***rescatar rehénes hasta destruir un cargamento ilegal de armas****. Pero siempre tratando de minimizar las bajas civiles, porque de lo contrario os quitarán el carné de 007 y acabaréis dirigiendo el tráfico en el centro de Londres.*





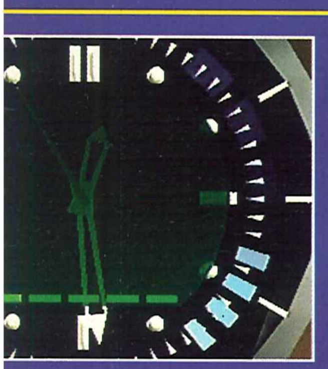


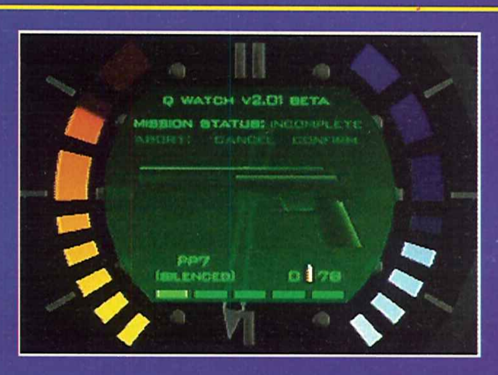


LA CARA DEL ENEMIGO
Una ajustada inteligencia artificial guiará las acciones de los enemigos. Además, serán tan reales que cada uno tendrá sus propios rasgos faciales.




Nintendo ha preparado casi en secreto un juego que será el mayor bombazo de aquí a fin de año.





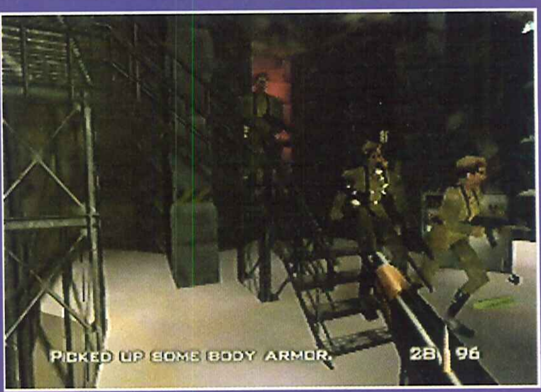
En las aventuras de James Bond nada es lo que parece. Un bolígrafo puede esconder una cámara de fotos, y un reloj...dentro de un reloj puede haber un menú con todos los detalles de la misión, la descripción de las armas y un análisis del estado del jugador. El botón Start os dará acceso a toda esa información.

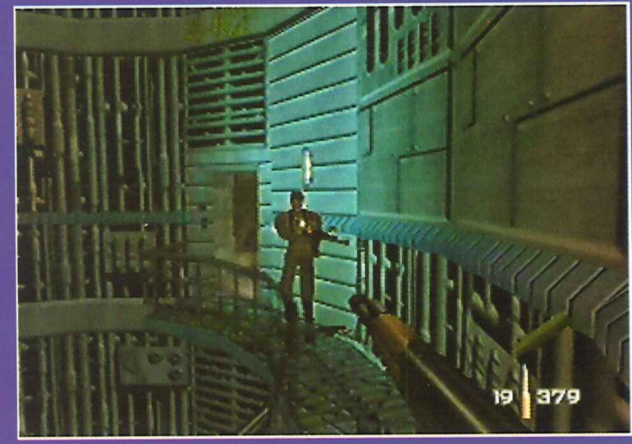
ARMAS CON SELLO DE CALIDAD






Vale, es cierto que vais a tener que cumplir un montón de misiones, pero que conste también que a lo largo del juego sólo vais a utilizar armamento de primera categoría. ***Rifles con mira telescópica, relojes que disparan rayos láser, bombas que se activan a distancia y hasta lanzagranadas*** *estarán a vuestra disposición. Lo que pasa es que para obtenerlas, no os quedará más remedio que* ***quitárselas a los enemigos****, porque no va a haber items que os las regalen por la cara. Aquí* ***todo será real como la vida misma.***



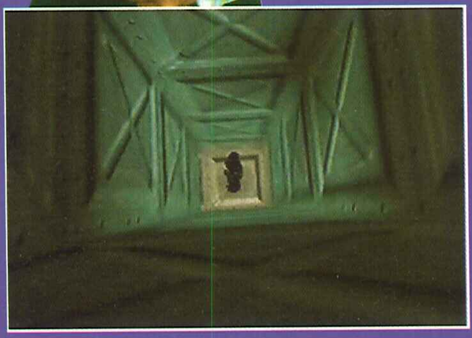
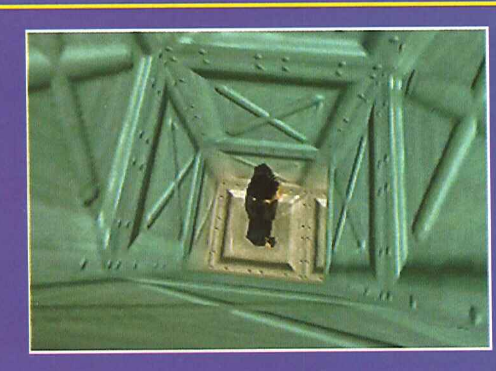
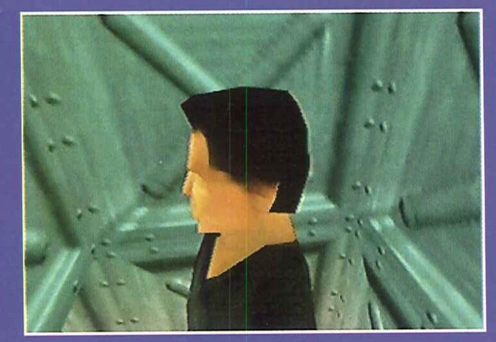



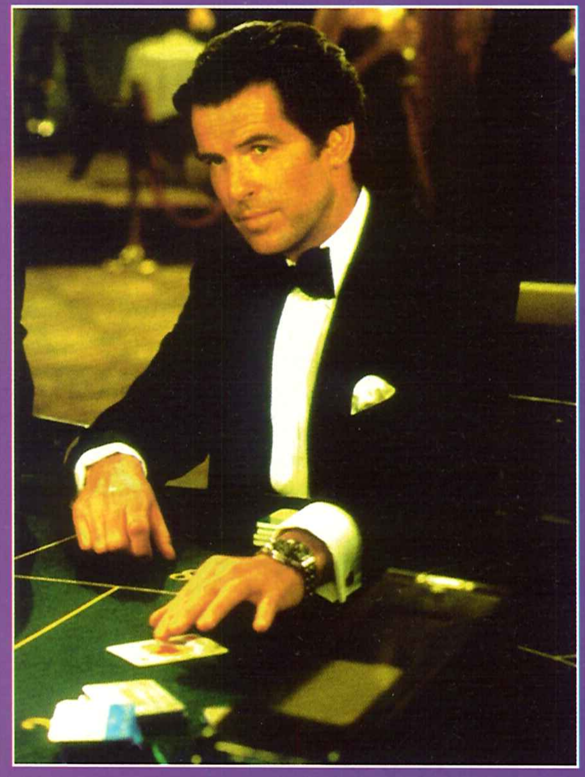

ACCIÓN DE VERDAD

La calidad de los gráficos, los impresionantes movimientos de los personajes, el excelente control y hasta el uso del Rumble Pak os harán sentir la acción con toda la intensidad posible.



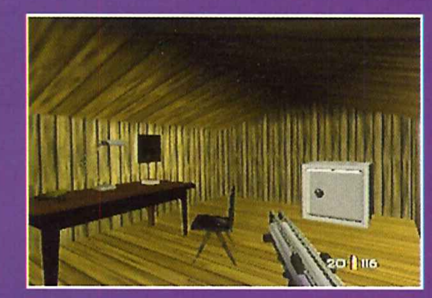
Yo soy Bond, tú eres Bond

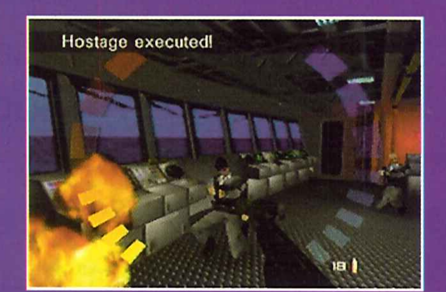




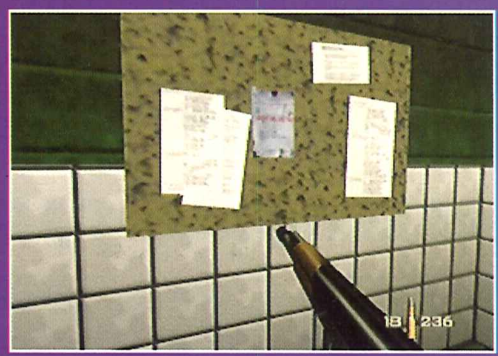



CORRIENDO AL VIDEOCLUB
Mientras esperáis a que salga el juego, ¿qué os parece si os acercáis a vuestro videoclub y le dais un repaso a la peli? Así apreciaréis mejor lo bien hecha que está la conversión.









Todo lo que aparezca en el juego va a estar tratado con realismo. Cualquier rincón de los escenarios tendrá una apariencia cuidada hasta en los detalles más pequeños.

En primer plano

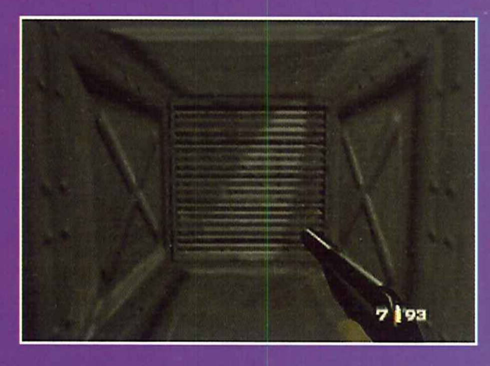
*Los **escenarios** de «Goldeneye» estarán **basados en las localizaciones de la película**, aunque lugares que apenas aparecían unos minutos en el cine ahora ocuparán una fase entera. La calidad de los gráficos será tan alta que en los exteriores veréis los objetos más lejanos con una nitidez asombrosa, sin efectos de niebla que los disimulen. En los interiores podréis acercaros, por ejemplo, a la verja que aparece en las tres imágenes de abajo sin que las texturas sufran la aparición de un solo pixel.*

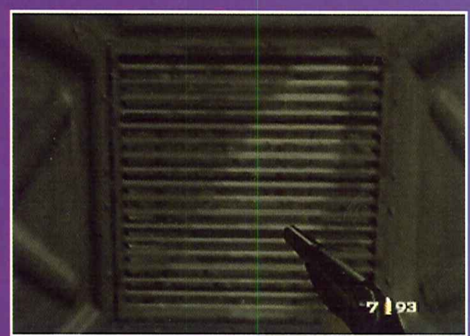


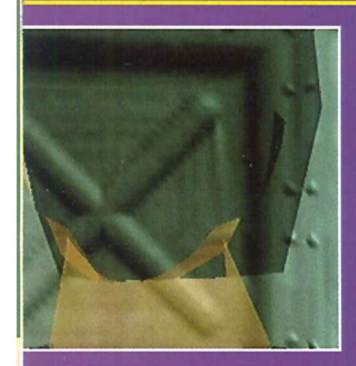
«Goldeneye» no será sólo un juego de disparos. También tendréis que utilizar la inteligencia para salir adelante.



SI LO VES, PUEDES HACER ALGO CON ÉL
En «Goldeneye» vais a poder interactuar con cualquier elemento del escenario que aparezca en pantalla, ya sea una cámara de video o una escalera tan perfectamente reproducida como ésta.









No es que «Goldeneye» os vaya a dejar controlar a James Bond, es que os va poner el esmoquin, os va a dar una pistola con silenciador y os va a meter en la piel del espía más famoso. La perspectiva en primera persona, similar a la de «Turok» o «Doom» 64, será responsable de que por fin podáis decir aquéllo de "mi nombre es Bond, James Bond".



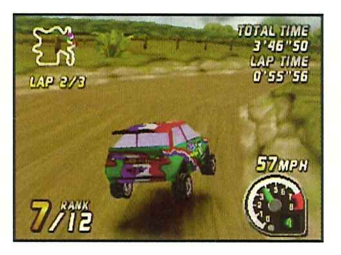
Será el **juego de coches** más completo, espectacular y realista que se prepara para **Nintendo 64**.

SEMÁFORO EN VERDE PARA TOP GEAR RALLY

Si metiéramos en una coctelera el esquema de «Sega Rally», los gráficos de «Ridge Racer» y el realismo de «V-Rally», lo agitáramos un poco y el resultado lo sirviéramos en un molde de Nintendo 64, la mezcla sabría a «Top Gear Rally». Los incrédulos se preguntarán: ¿será realmente tan bueno? Bien, a las pruebas nos remitimos.

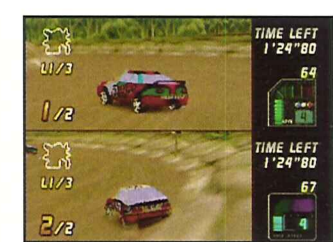






Los coches de «Top Gear Rally» lucirán un aspecto casi real. Casi, porque a pesar de no incluir las marcas oficiales, cualquiera podrá reconocer de inmediato cada modelo. De todas formas, para que todo el mundo se quede contento, se ha incluido una opción que nos permitirá decorar el coche a nuestro antojo. El color, los adhesivos...

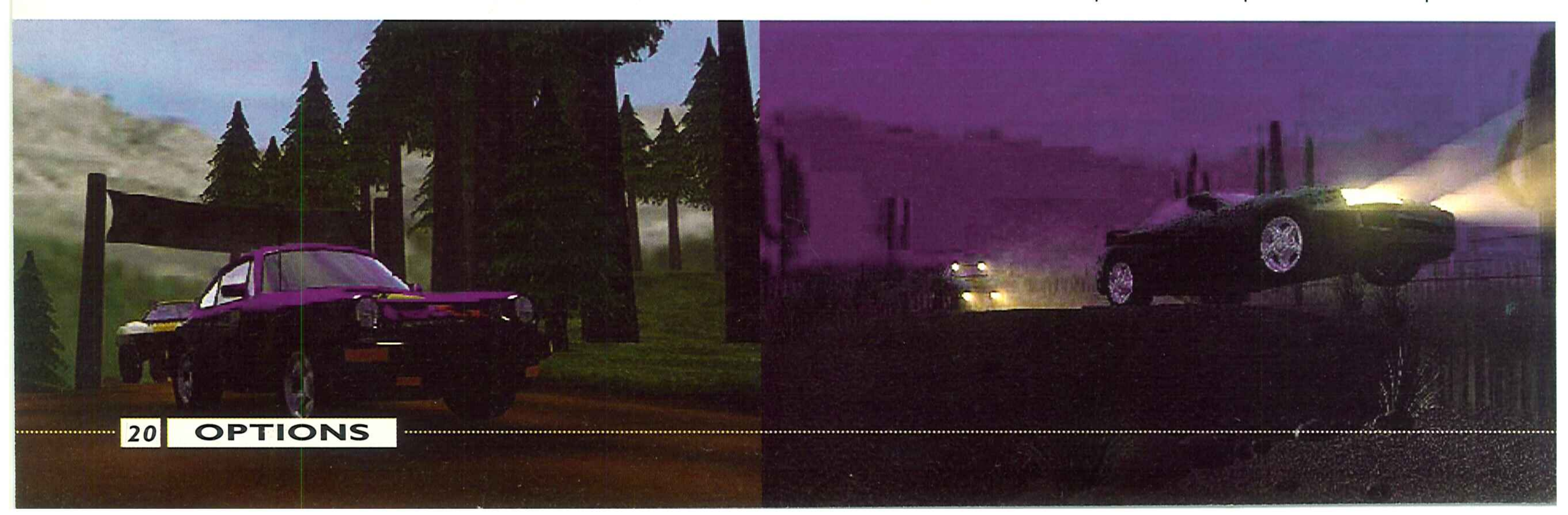




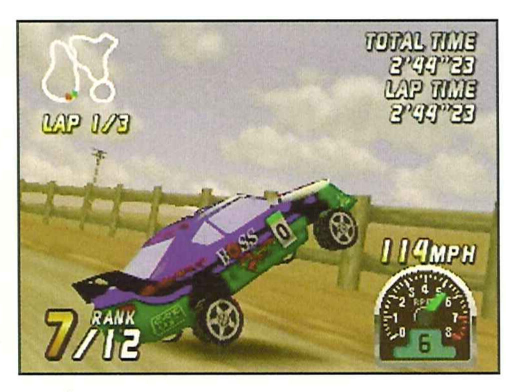
Este es **el juego de carreras de coches que anda buscando el personal más fanático**. «Top Gear Rally» es una apuesta por el **espectáculo, el realismo y la jugabilidad** sobre cuatro ruedas que por si fuera poco hereda nombre ilustre. El juego está ahora en fase de retoque en Boss Game Studios. De allí saldrá hacia Midway para que la compañía americana lo lance en octubre.

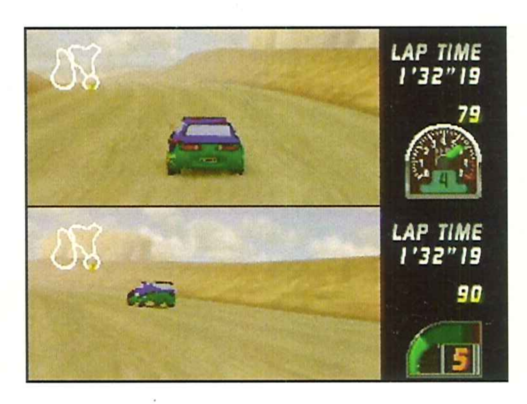
Características de fuera de serie

El juego podrá en vuestras manos un total de **11 vehículos**, 9 de principio y dos secretos. Los coches parecen reales, pero aún tenemos que









Cómo no, el juego incluirá una opción para dos jugadores simultáneos, en la que podréis medir vuestra pericia al volante.

confirmar si los modelos respetan las marcas o son sólo "imitaciones". En todo caso ya es una alegria vernos las caras con coches "de verdad", algo que no ocurre en «MRC», por ejemplo.

Como demandaba el usuario de estos juegos, las posibilidades de configurar los autos serán elevadisimas. No sólo podremos decidir cambios mecánicos, sino que además tendremos a nuestra disposición una **"tienda de decoración" donde pintar nuestro bólido y hasta fabricarnos un logo** para plantar en todo el morro, cosas que podréis grabar en la tarjeta de memoria.

Todos ellos serán **modelos de rally**, que es lo corresponde a los trazados que han diseñado los programadores. **Cinco**, según las últimas noticias, **sumando ciertos atajos y zonas secretas**. Desde el desierto a la carretera de la costa pasando por montañas nevadas. Y si os parece poco, nos han contado que tardaréis más de **10 minutos en completar cada pista**. Añadid que el día dejará paso a la noche y que tan pronto lucirá un sol como lloverá a cántaros.

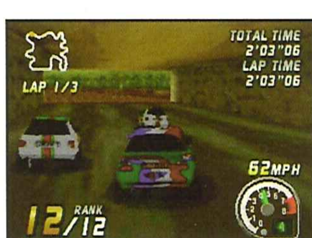
Los **escenarios serán tridimensionales y están construidos a base de polígonos, 10.000 por barba exactamente**. También los coches tirarán de polígonos y de todas las caracteristicas más avanzadas del hardware N64. No os perdáis el manejo de las **fuentes de luz o el reflejo de los escenarios** en la carroceria.

«TGR» tendrá opción para **dos jugadores simultáneos** (ya veremos si hay espacio para cuatro) y será compatible con el **Rumble Pak**.

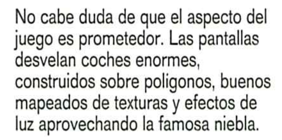












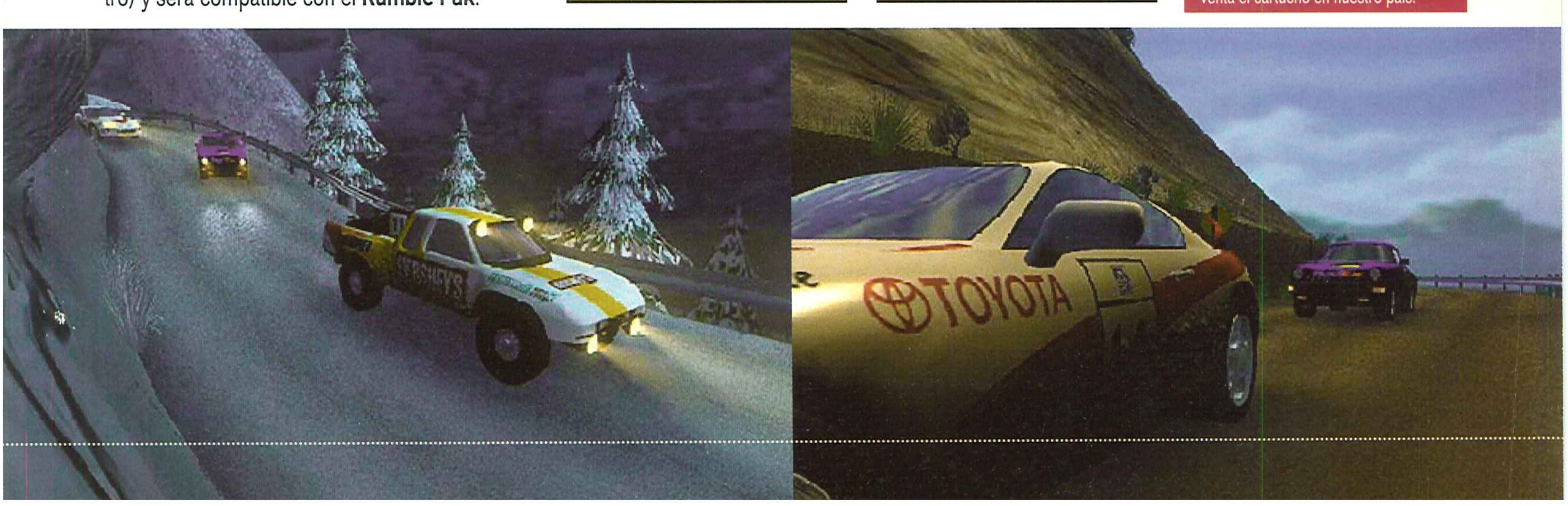
No cabe duda de que el aspecto del juego es prometedor. Las pantallas desvelan coches enormes, construidos sobre polígonos, buenos mapeados de texturas y efectos de luz aprovechando la famosa niebla.





Kemco se lo "vendió" a Midway

Midway Ent. ha llegado a un acuerdo con **Kemco** para **distribuir** en **Estados Unidos** «TGR» para Nintendo 64. O sea que Kemco lo consiguió; por fin logró que una de las grandes se encargara de su «Top Gear Rally» que, como os adelantamos, es lo que perseguia desde el E3. Tras la rúbrica, ambas partes se tiraron los correspondientes piropos. **Byron Cook**, presidente de Midway, dijo que "estamos encantados de formar equipo con Kemco para traer a la vida este excitante capítulo de la saga Top Gear. La popularidad de este juego, la experiencia de Kemco y la poderosa capacidad de marketing de Midway garantizan un éxito rotundo". La compañia que a su vez distribuye los cartuchos de Midway en España es **New Software Center**, asi que probablemente será ésta la que saque a la venta el cartucho en nuestro pais.



Nintendo 64/ 64 Megas / Acclaim-Probe / Carreras / Octubre

EXTREME G / Acclaim ya tiene listo su segundo bombazo para Nintendo 64

¡UNA BA



El tándem Acclaim-Probe sigue leyendo a la perfección las posibilidades de la nueva máquina de Nintendo. Su segundo proyecto, ya a punto de salir a la venta, ataca por el lado de la velocidad aunque continúa bombardeando sin descanso acción y espectáculo a partes iguales.

LA!

TIEMBLA NINTENDO, Acclaim ya tiene lista otra joya para N64. Que la competencia se prepare, que esto va a dar mucho que hablar y aún más que jugar. «Extreme G» está prácticamente cerrado. En la última versión que hemos testeado, **la velocidad se ha ajustado al máximo, los circuitos están 100% acabados y el apartado de opciones luce completo** y con originales novedades que ahora os presentaremos. La espera ha llegado a su fin.

Un diseño más allá de la imaginación

Se supone que ya estáis al tanto de las claves de «Extreme G». O sea que sabéis que es un cartucho de **carreras de motos, localizado en un futuro violento y desalmado, que mezcla competición, acción y velocidad**. Vale, ahora entremos en detalles. El plantel de motos que podremos elegir al principio es como de fantasía. Diseños apocalípticos, con un carenado muy al estilo del de los cacharros de Tron (la peli de Disney), y una decoración muy "destroyer". Finalmente habrá 8, es decir que se han añadido 2 nuevos modelos desde la última versión.

Cada moto cargará desde el comienzo **con un arma**, aunque luego podrá recoger unas cuantas más que andan desperdigadas por la pista en forma de items. Éstas son ya más contundentes y además no duran para siempre. Cuando se agoten, hay que desprenderse de ellas y capturar otro misilazo. La idea es **cascar a los siete rivales** que se juegan el pellejo con nosotros. De hecho en una de las modalidades de juego sólo tendréis que alcanzar al mayor número posible de enemigos. En el **Xtreme Contest**, sin embargo, la idea será llegar en la posición que sugiere la CPU.

A todo esto habrá **12 circuitos para competir**. Podríamos decir que son largos, salvajes, muy complicados y bastante imaginativos, pero sería quedarnos cortos. A veces os parecerá que estáis a punto de caer por la bajada más vertiginosa de la montaña rusa, otras desafiaréis a la fuerza de la gravedad con unos loopings impresionantes, también nos las veremos con canales muy estrechos y con techos que se pegan a la cabeza, y con saltos entre puentes destrozados que hay que pillar a toda mecha. Esto sí sería hacer más justicia a las pistas, aunque se nos ha olvidado decir que el **entorno gráfico os impactará**, tanto por las **texturas que bañan los polígonos** como por el **diseño de los objetos** que pueblan los escenarios.

Brillante y controlable

Ese será uno de los **puntos claves de «Extreme G»**, que **entra por los ojos**. El otro es que entrará también por el mando. ¿Os habíamos dicho que éste **iba a ser el juego más rápido diseñado** hasta la fecha? De principio eso nos asustó, porque la velocidad es peligrosa cuando se exagera. Pero bueno, al final no será para tanto. **El paso de imágenes seguirá siendo brutal, pero se ha ajustado para que no supere las posibilidades de control**. Habrá que pisar el freno o de lo contrario estaréis dando tumbos por la pista. No os preocupéis, a pesar de los choques nuestra moto no perderá prácticamente tiempo: su capacidad de aceleración os dejará estupefactos.

Entre los **originales modos de juego** que incluirá «Extreme G», vamos a hacer una **mención especial para el de 4 jugadores simultáneos**. Primero porque Probe ha pretendido hacer algo diferente al típico campeonato todos contra todos (habrá un battle arena, una carrera de banderas...) y segundo porque cuando **sólo participen tres, la parte superior de la pantalla estará ocupada completamente por uno de los jugadores**. En fin, ya ampliaremos este apartado en el número que viene, cuando puntuemos el juego.



COMO UN CÓMIC POSTNUCLEAR
Los bocetos iniciales de los escenarios ya marcaban la pauta apocalíptica con la que luego nos enfrentaremos en pantalla. Por encima, una gota de estilo de cómic.

UNA CUIDADA REALIZACIÓN TÉCNICA
Probe ha cuidado con mimo cada detalle de Extreme G, especialmente los relativos al aspecto gráfico. En estas imágenes renderizadas, diseñadas al hilo del juego, queda claro el espíritu de perfección y delirio visual con que se trabajó en el desarrollo.

Circuito 1: MINE





EMPIEZA LA CARRERA
El primer circuito del modo Xtreme Contest transcurrirá entre minas abandonadas. Será vuestra primera toma de contacto con los agobiantes túneles y los puentes destrozados. Sentiréis la velocidad en vuestras venas.




Circuito 2: CRITICAL MASS





ENTRE MONTAÑAS Y PASILLOS ESTRECHOS
Nos vamos al desierto. Las curvas se cierran, las pistas se hacen más estrechas y empieza el show de las fuentes dinámicas de luz.

Circuito 3: MELTDOWN





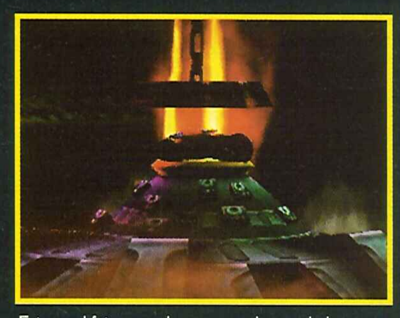
LA CIUDAD NUCLEAR
Aquí veréis más desvíos-atajos que en el resto de circuitos. Bifurcaciones que os pillarán por sorpresa y sin capacidad de reacción. Por lo demás, un ambiente oscuro, gris metálico, presidirá el desarrollo de la carrera.



PARA ABRIR BOCA



Dicen que será el juego más rápido del mundo, bueno, también será uno de los más bonitos.



Este es el futuro que les espera a los perdedores en «Extreme G». Una máquina de desguace convertirá vuestra máquina en un amasijo de hierros.

Items para la guerra

Como avance, aquí tenéis todos los items y armas que encontraréis en las pistas de «Extreme G». Junto al recuadro, un ejemplo práctico de cómo se verá todo esto en pantalla. En el próximo número os daremos todas las explicaciones.



Todos estos modos de juego

El modo 4X4 no será lo de siempre. Cuando jueguen tres, la zona de arriba se reservará para un jugador.



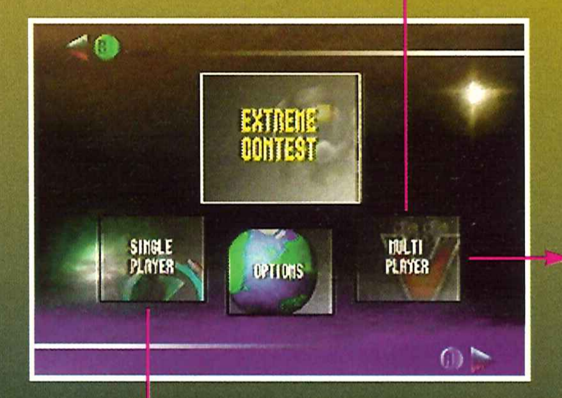


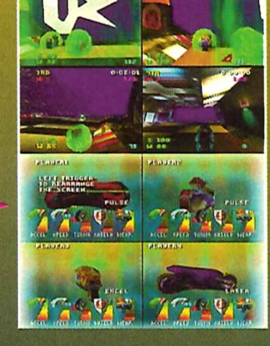


En esta especie de modo batalla tendremos que liquidarnos mutuamente. Claro que antes tendremos que encontrarnos.

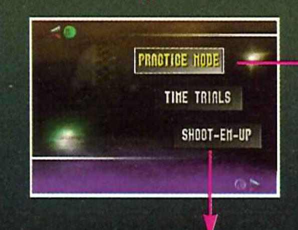








La opción **"Single Player"** abrirá otros tres modos de juego: **práctica, carrera contra el crono y shoot´em up**, que será algo así como jugar a matamarcianos con los rivales como naves enemigas. En **"Multiplayer"** retaréis a vuestros amigos a **carreras "simples", carreras a la caza de banderas, luchas todos contra todos** en un escenario cerrado y a una súper copa.



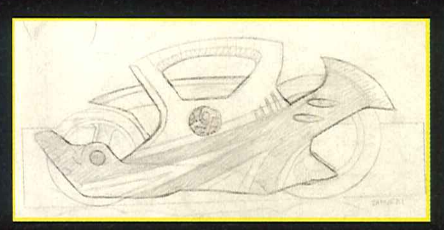


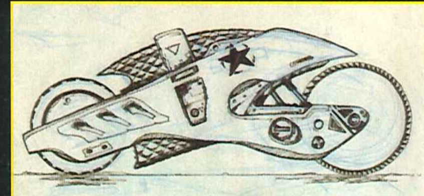
La opción de práctica abrirá estos cuatro circuitos, donde podréis entrenar hasta que os canséis.



LOS PRIMEROS BOCETOS

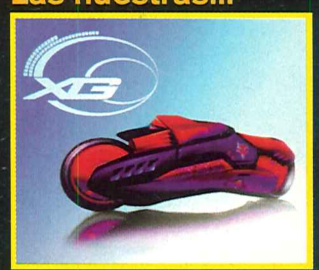
Otro de los toques que marcan la diferencia en «Extreme G» será el diseño de las motos. Hasta llegar a su look actual, los programadores dibujaron muchos bocetos con ideas que fueron evolucionando a cada paso.



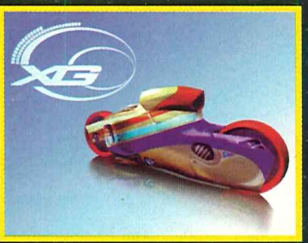


LAS MOTOS

Las nuestras...







Cada una tendrá su características propias: aceleración, velocidad... más un tipo de arma. Luego habrá motos especiales para novatos, otras para pistas estrechas,...

Y las suyas





Las motos de los malos serán así de terroríficas y originales. Y si el look ya echa para atrás, ojito a sus nombres: Loco, Infierno, Desalmado... Como para echarse a temblar.











Lamborghini, así es la "macchina"

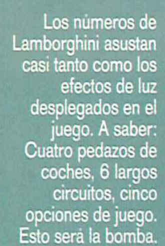
Nada menos que tres grandes juegos de coches están ya a la vuelta de la esquina, y uno incluso ya luce su palmito en este número. No es de extrañar que los programadores apuren sus proyectos, primero para darse tiempo hasta ver qué tienen los demás, y después para afinar la oferta, especialmente en el tema de las opciones. A estos de Titus ya no les queda nada por hacer...










Los números de Lamborghini asustan casi tanto como los efectos de luz desplegados en el juego. A saber: Cuatro pedazos de coches, 6 largos circuitos, cinco opciones de juego. Esto será la bomba.







Se han tomado su tiempo los programadores, pero ha sido por una causa justa. **«Lamborghini 64» tenía que ser compatible para 4 jugadores**, eso caía por su propio peso, y para tres y para dos. Debía dejarnos sentir el terreno como sólo sabe hacer el Rumble pak, y por supuesto, como todo juego de coches que se precie, tenia que incluir opción de manejo desde un volante. Pues así será. Y encima a elegir por el contribuyente. División de la pantalla **vertical u horizontal** en el modo dos jugadores, y compatibilidad con los volantes disponibles, **Mad Catz o Performer**, en el tema de los periféricos. Casi nada.

Cuatro coches de ensueño

Por lo demás, todo sigue igual... de impresionante. Por si no lo recordáis, **Lamborghini será, por el momento, el único juego de coches que presentará modelos reales**, marcas y copyrights incluidos. Hasta la fecha hay tres confirmados, de los cuatro que podremos elegir al principio. Un **Diablo S.E., un Porsche 959 y un Ferrari F-50**. Todos modelos de fantasía, aunque ya se empieza a hablar de ciertos trucos que nos permitirán **pilotar también una simpática furgoneta...**

Finalmente habrá **seis circuitos**, aunque según nuestras noticias **tres** serán **para el modo 1 jugador** y el

resto para multiplayer. Todos han recibido el mismo tratamiento gráfico, con **brillantes mapeados de texturas en los polígonos e increíbles efectos de luz**. El asfalto dominará la carrera, pero también encontraréis barro, piedras y obstáculos, sobre todo para que notéis las vibraciones del Rumble.

También son definitivos los **cinco modos de juego**. **Arcade**, con checkpoints y número de vueltas a elegir por el consumidor; **torneo**, donde lo importante es la posición; **campeonato**, competición en varios circuitos; **time trial**, un desafío al crono; y el último que es todo un secreto.

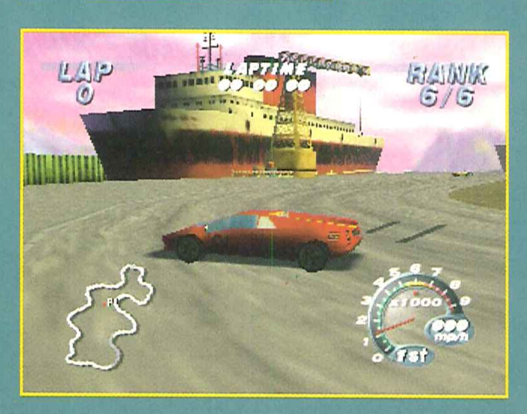
«Lamborghini 64» estará disponible en octubre, en Europa, de la mano de Titus. Si la sensación de velocidad resulta tan **impresionante como el aspecto de estas imágenes**, es seguro que estamos ante **el juego de coches de la temporada**, o quién sabe si del siglo. Seguiremos informando.



A juzgar por estas imágenes, nuestro coche va a hacer algo más que correr en este juego. También frenará y le chirriarán las ruedas, dejará marcas en la carretera y "se le irá de atrás". Hará todo lo que hace uno de verdad.









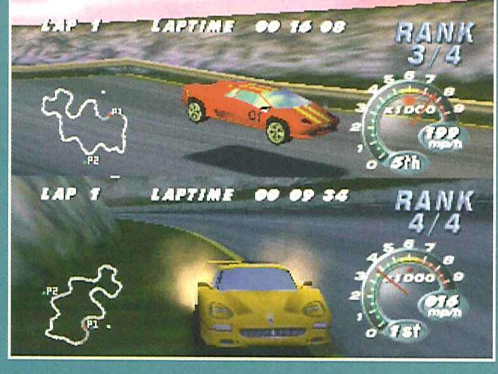


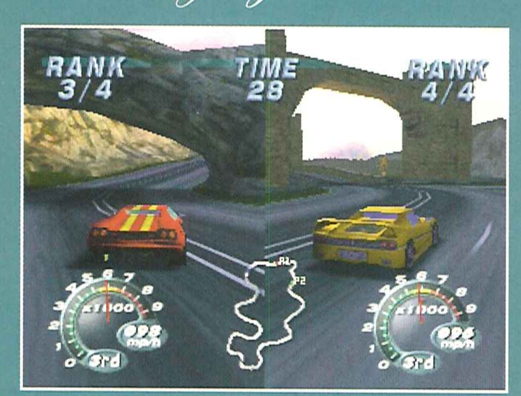


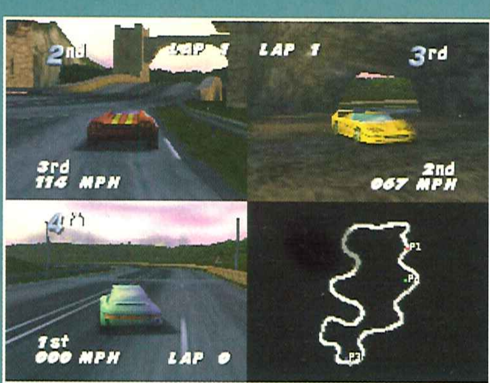
Cuatro jugadores, Rumble Pak y compatible con cualquier volante. Las últimas noticias sobre Lamborghini 64 redondean el juego de Titus.

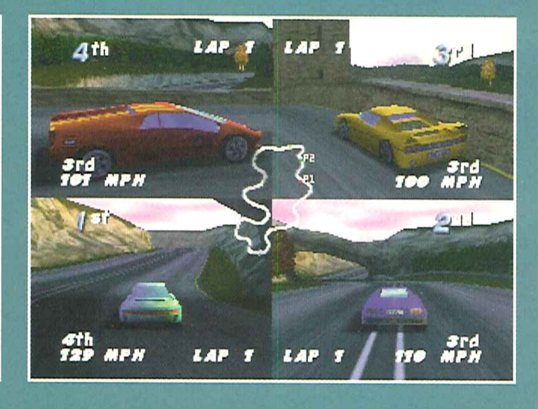
Ahora, también, Lamborghini para cuatro jugadores

Los diseñadores quisieron aplazarlo hasta el último momento, y por fin, cuando dieron con la fórmula mágica, lo plantaron en el cartucho y aquí está, en primicia para todos vosotros, el modo 2, 3 y 4 jugadores de Lamborghini 64. La verdad es que esto no entraba inicialmente en los cálculos de Titus. Con dos bastaba. Sin embargo, el buen resultado de las partidas multitudinarias en Mario Kart y el hecho de que haya que afinar la oferta ante la avalancha de juegos de coches que viene, hacía prácticamente obligatoria una opción que, a lo que se ve, no ha quedado tan mal. Veamos. Con cuatro jugadores en pista, la cosa no parece perder resolución. Con tres, una pena lo del mapa (que se fijen en Extreme G); y con dos, doble ventaja: podréis elegir "desdoblamiento" vertical u horizontal. Para qué más.











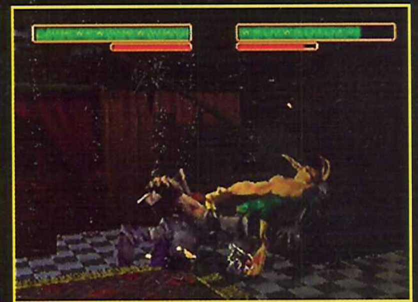
CLAYFIGHTER 63 1/3 / Miralo con sentido del humor

LUCHA ENTRE TOP-MODELS

Están hechos de barro, pero no son nada blandos. Tienen gracia, pero se toman los combates muy en serio. Los chicos de Clayfighter vienen dispuestos a revolucionar la lucha de tu Nintendo 64.







El nuevo juego de Interplay hará gala de un excelente sentido del humor, pero como la diversión no está reñida con la calidad, también ofrecerá un elevado nivel técnico, tanto en los escenarios como en los personajes.

HACE YA TANTO tiempo que les vimos por última vez (fue en «Clayfighter 2» para Super Nintendo), que casi no nos acordábamos de los chicos de arcilla de Interplay. Sin embargo, ellos no se habían olvidado de nosotros. Estaban agazapados, esperando a que la aventura de los 64 bits se pusiese a pleno rendimiento para entrar de nuevo en acción. Ahora, por fin los tenemos aquí, con el mismo sentido del humor de antes, un montón de caras nuevas y toda la intención de aprovechar las posibilidades técnicas de su nuevo hogar (léase Nintendo 64) para poner patas arriba el mundo de los títulos de lucha.

Os sorprenderán los gráficos

«Clayfighter 63 1/3» va a ser ante todo **un juego visualmente impactante**. No hay más que ver la pinta que lucirán sus personajes. Veteranos como Taffy o Mr.Frosty, y fichajes estrella como Lady Liberty, Sumo Santa o Hobo Cop, saldrán a escena exhibiendo unas increíbles "formas redondeadas", fruto más de las técnicas de modelado y digitalización utilizadas por Interplay que del atracón de Danones.

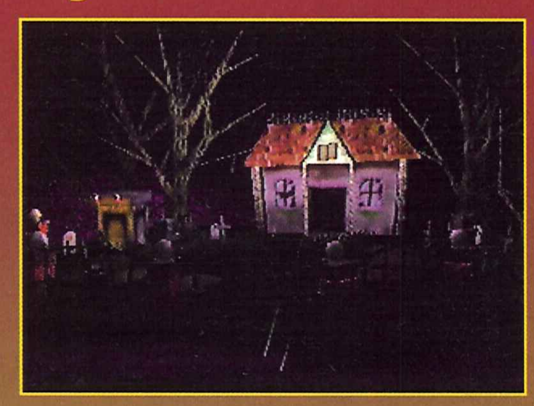
El juego **combinará luchadores en 2D y escenarios en 3D** de forma similar a KI Gold, aunque con algunas diferencias; por ejemplo, **podréis girar los escenarios a vuestro antojo, y además éstos estarán unidos entre sí**. ¿Qué significa esto? Pues ni más ni menos que a lo mejor saldréis volando de una habitación por una ventana después de recibir un bofetón, y el combate continua en la calle como si nada hubiera pasado. Suena bien, ¿verdad? Pues se convertirá en música celestial cuando sepáis que el cartucho va a tirar de **Rumble Pak para que sintáis los golpes** con toda la intensidad posible.

Cada luchador ofrecerá movimientos súper cachondos; podréis hacer **combos y también Claytalities y Funkalities**, una parodia de los Fatalities de MK, que le pondrán la puntilla a los combates. Y es que estos muñecos os quieren demostrar que el sexto sentido, el del humor, también tiene sitio dentro de un juego de lucha. ■



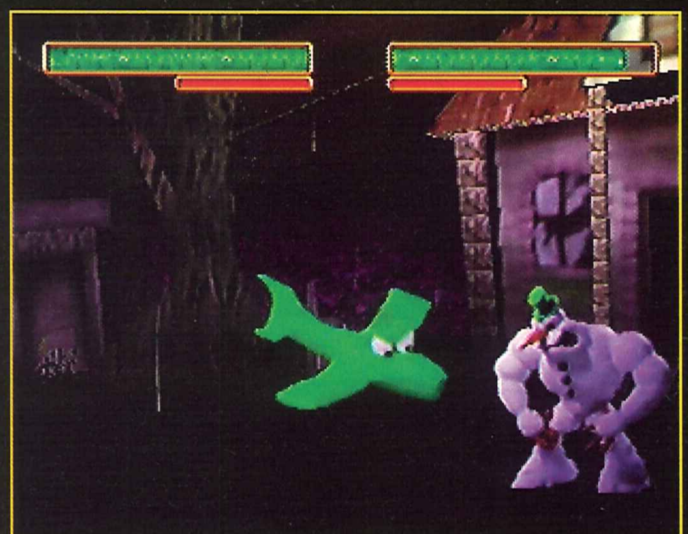
Los zooms que incluye el juego nos permitirán seguir mejor los movimientos de los luchadores.

Fijaos también en los decorados





El diseño de los escenarios en «Clayfighter 63 1/3» será **totalmente tridimensional**, aunque los **combates se desarrollarán** siempre **lateralmente**. De todas formas **podréis girarlos** a vuestro antojo **durante la pelea**, y además **estarán interconectados** de forma que en determinados momentos pasaremos de uno a otro sin que se interrumpa la acción.



Como buenos muñecos de plastilina que son, los personajes de este juego podrán modificar la forma de sus cuerpos en plena pelea. Este que veis aquí convertido en avión de combate es The Blob, al que hemos pillado haciendo un golpe especial.



Qué cuerpos... de espanto



En el plantel de luchadores se mezclarán veteranos que ya aparecían en los juegos de Super con nuevos y sorprendentes fichajes. Interplay ha trabajado mejor que nunca en el modelado de los personajes, que lucirán formas y volúmenes capaces de hacerles saltar de la pantalla. Aunque la versión con la que hemos trabajado estaba incompleta, mucho nos tememos que el amigo **Earthworm Jim figurará finalmente como luchador secreto**.

F-1 POLE POSITION 64 / Pondrás tu consola a 300 por hora

EL CIRCO DE LA FÓRMULA 1 ARRANCA EN NINTENDO 64





¿No querías juegos de coches? Pues este mes te has lucido. Hay para aburrir, y todos diferentes. Este, por ejemplo, será el primero que te permita correr a lomos de un auténtico Fórmula 1.

La versión japonesa se llama **«F1 Grand Prix»** y lleva cierto tiempo a la venta en Japón. **Ubi ha comprado la licencia** y no sólo **ha rebautizado el juego de Human a «F1 Pole Position 64»** sino que además le ha añadido interesantes detalles. El más importante, los **nombres reales de pilotos y escuderías** que no incluia el original. Así, tendremos a nuestra disposición los **22 modelos reales de la campaña 96 con sus correspondientes conductores, más 8 pilotos extra** con los que podremos crear nuestro propio campeonato.

La temporada completa abarcará **16 circuitos**, con sus nombres y trazados auténticos, aunque sólo tendrás que recorrértelos todos si eliges participar en un campeonato. El resto de modos de juego, **contrarreloj y carrera simple**, te permitirán competir en cualquier pista.

Realismo por encima de todo

«F1 Pole Position» se presenta como un **simulador de Fórmula 1, muy realista**, en el que tendrás que tirar de **estrategia para ganar.** Primero en la pantalla de opciones correspondiente para elegir neumáticos, ajustar la dirección, el grado de inclinación de los alerones, el cambio... Y después, una vez en la pista, no abusando del acelerador, buscando el rebufo a los demás coches, controlando el cambio, y atendiendo a los mensajes por radio que nos mandarán desde los boxes.

Además el juego está hecho con todo detalle. La carrera se podrá **controlar desde siete ángulos diferentes**, los gráficos tendrán un aspecto muy cuidado: coches y escenarios lucirán brillantes, y al tema del sonido se le ha tratado con especial mimo.

Como complemento a la carrera, tendréis a vuestra disposición una **completa base de datos con toda la información de la temporada 96**. Nombres actuales, escuderías, hasta los accidentes y abandonos registrados durante el campeonato. Más, no se puede pedir...



Las condiciones meteorológicas pueden cambiar durante la carrera. Aquí empezamos con sol y fíjate que aguacero está cayendo.

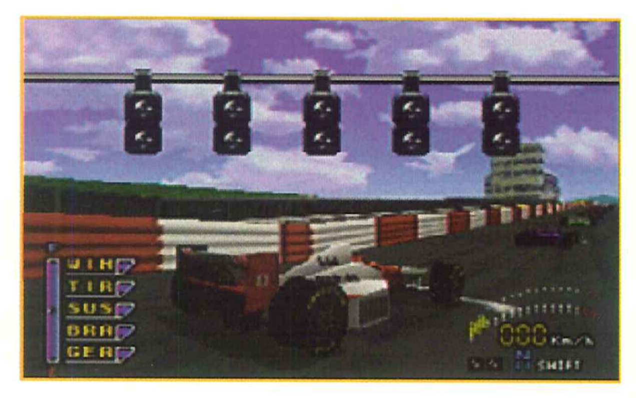


En esta pantalla podremos configurar el coche a nuestro antojo. Elige el tipo de rueda, la inclinación del alerón, el cambio...





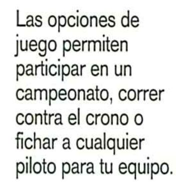












Las opciones de juego permiten participar en un campeonato, correr contra el crono o fichar a cualquier piloto para tu equipo.







Ni Schumacher ha tenido nunca tantas ventajas para conducir uno de estos monoplazas como encontrarás en «F-1 Pole Position». Tendrás a tu disposición nada menos que siete cámaras para seguir la carrera. Tres desde el interior del coche (imagen de la izquierda) y cuatro desde fuera (imagen superior).

Todo será real







Ubi le ha dado al juego el toque indispensable de realidad y cordura. No sólo ha incluido los nombres reales de pilotos y escuderías que participaron en el campeonato del mundo 1996, sino que además ha reproducido los trazados de los circuitos oficiales, respetando hasta las vallas publicitarias. Desde Pepsi a Agip pasando por La Caixa de Montmeló.



La cámara interior permitirá sentir con más intensidad el desarrollo de la carrera. En cualquiera de las tres posiciones de cámara, el bólido se deslizará increíblemente rápido por la pista, aunque a veces os dejará escaso margen de maniobra.

Antes del banderazo, disfruta de la intro





Te retamos a que nos demuestres cuánto sabes sobre «Blast Corps», el juego más explosivo de Nintendo 64. Consigue uno de los "demoledores" premios que ponemos en juego, eligiendo la respuesta correcta a las preguntas que te planteamos a continuación:

1) ¿Sabes el nombre de la compañía que ha programado «Blast Corps»?
   - a- Rare
   - b- DMA
   - c- Construcciones y Contratas

2) ¿Cuál es nuestra misión en el juego?
   - a- Rescatar un tesoro escondido bajo los edificios
   - b- Construir ciudades con nuestras máquinas
   - c- Limpiar el camino a un camión descontrolado cargado con misiles nucleares.

3) ¿Cuál de estos tres vehículos no controlamos en el juego?
   - a- Un camión de ruedas enormes, que si te pisa te aplasta
   - b- Una Bultaco a todo trapo
   - c- Un deportivo rojo con una línea blanca en la carrocería

4) ¿Qué son los «Blast Corps»?
   - a- Una secta
   - b- Una compañía de demolición
   - c- Una pandilla callejera

ST CORPS CONCURSO BLAST CORPS CO

Regalamos:

25 Juegos «BLAST CORPS»

25 Mandos de colores

25 Controller Pak

Bases del concurso «BLAST CORPS»

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Acción; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «BLAST CORPS».**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO , que serán premiadas con un cartucho de «Blast Corps», un mando de colores (a elegir color) y un Controller Pak para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 15 septiembre al 27 de octubre de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 31 de octubre de 1997 y sus nombres se publicarán en el número de diciembre de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

7.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior incorporación a su fichero o ficheros automatizados, para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como corregir o cancelar su contenido, simplemente haciéndolo saber a Nintendo España por correo certificado.







Nintendo España, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
CONCURSO BLAST CORPS

Nombre....PEDRO Nº 28 R

Apellidos....RUIZ ACEVEDO

Dirección....C/LARGA

Localidad....BOLLULLOS MITACIÓN

Provincia....SEVILLA

C. Postal....41110

Teléfono....5765177

Fecha de nacimiento....12-3-82

Respuesta 1....A

Respuesta 2....C

Respuesta 3....B

Respuesta 4....B

NINTENDO 64
GTiNTERACTIVE
MIDWAY
64 Megas
Passwords
1 - 4 jugadores
26 equipos
Controller pak
Simulador de hockey hielo

MULTIJUGADOR Para 4 jugadores en el mismo bando, y contra la CPU, o dos para dos. Sabréis quiénes sois gracias a las estrellas y círculos de diferente color que parecen vuestra sombra.

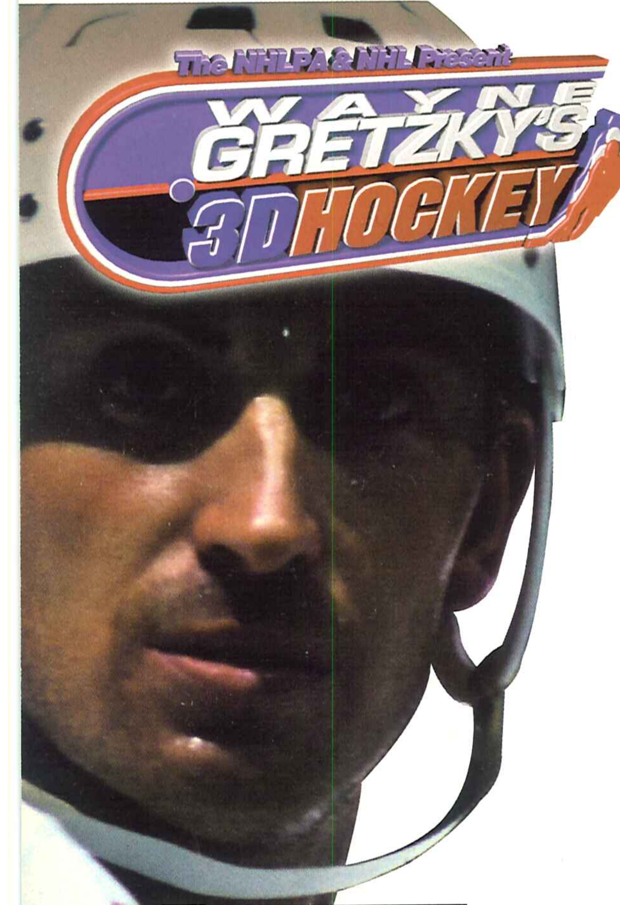




¡Qué gran juego de hockey!

WAYNE GRETZKY HOCKEY

EL HOCKEY sobre hielo irrumpe en Nintendo 64 por la puerta grande, y si por aquí fuéramos unos fanáticos de los sticks, ni la de las Ventas bastaría. Si no nos tirara tanto el fútbol... Pero hay que abrir los ojos a las "bondades" que ofrece este hockey tridimensional. Por ejemplo, a su capacidad de adaptarse a cualquier tipo de jugador, desde el más novato al experto de turno.



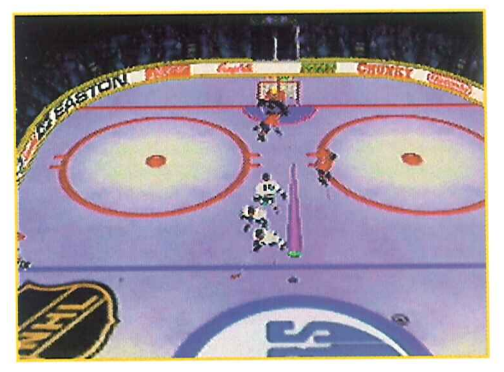
Para eso pone en liza **dos modos de juego. El arcade** está diseñado **para los que quieren disfrutar a fondo desde el principio**. Hasta movimientos especiales caben aquí. El **modo simulación** incluye **cinco jugadores por equipo** además de una pista de tamaño reglamentario. En la pantalla inicial de opciones elegimos **jugar con faltas o no, el modo de dificultad, que los jugadores se cansen o no e incluso la perspectiva** desde la que seguir la acción, con **siete posibles ángulos**.

A la competición llegan los **26 equipos de la NHL** (liga profesional americana), cada uno con sus correspondientes jugadores, el **careto digitalizado y las estadísticas oportunas**.

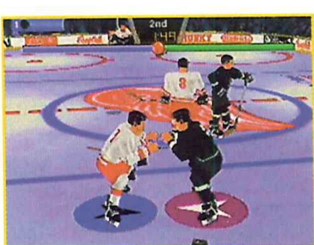
Un ritmo de juego frenético

Una vez en pista, la acción está jalonada por los comentarios de un locutor en plan yanqui, que primero da espectáculo y luego dolor de cabeza. El juego se desarrolla con un ritmo y una movilidad frenéticas. Puede que descoloque un poco al principio, pero pronto se le pilla el tranquillo a la mecánica de pase y avance. Ten en cuenta que sólo controlas a uno de los jugadores del equipo, al que maneja el disco, aunque la orden de pase siempre la das tú. El control es vía **stick digital, que pone suavidad y eficacia**.

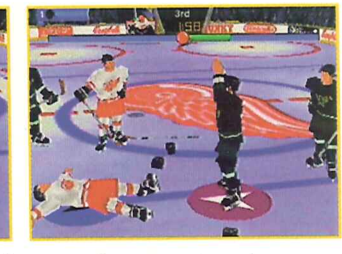
Quizá se eche de menos una cámara que permita seguir el juego más de cerca, pero bueno, tampoco es cuestión de pedir el cielo. Al final lo que cuenta es que la **sensación general es muy positiva**. Sobresaliente cuando se juntan cuatro mandos y otros tantos sticks. ■



A caballo entre el arcade y la simulación, este hockey sabrá satisfacer a todo el mundo.



PELEAS. Tienes que activar la opción y procurar que tus jugadores se choquen a menudo con los del rival.



La cosa acabará en una pelea con cuatro golpes a mano y un campeón al que sólo le subirá la moral.

Power On





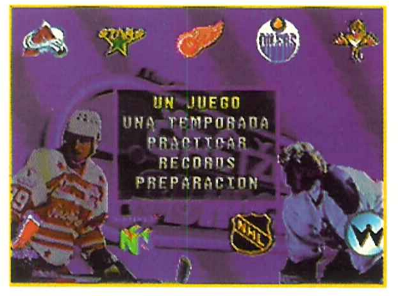


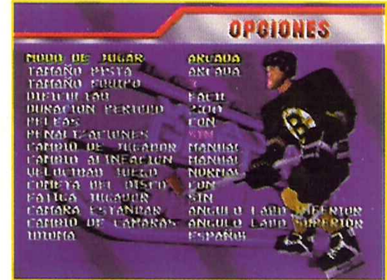


Al estilo NBA JAM, este hockey está plagado de **golpes y movimientos explosivos**. Sólo salen en el **modo arcade**, y hay que aprovechar el turbo y los **botones C**. *(Más en los trucos)*



ENTRENAMIENTO. Sirve para ponerse a tono. Puedes practicar ataque, defensa y lanzamiento, con el equipo que más te guste.





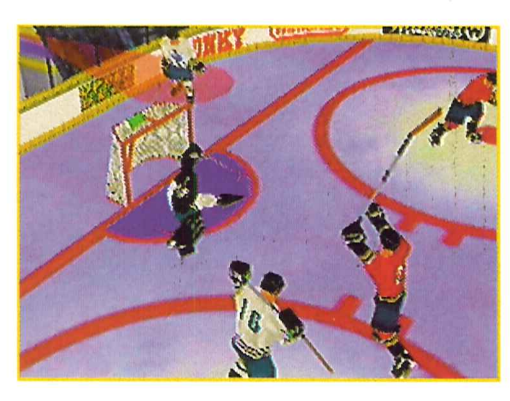
AQUÍ ELIGES... ...La velocidad de juego, el idioma, si quieres peleas y a qué jugador controlas: siempre al que lleve el disco (auto) o al que tu quieras, aunque no lo lleve (Man).

nO eStá En acCióN

Es de hockey y ya se sabe... Falta una perspectiva más cercana a la acción.



Los movimientos de los jugadores son fluidos y realistas, como cada vez que se utiliza el "motion capture".

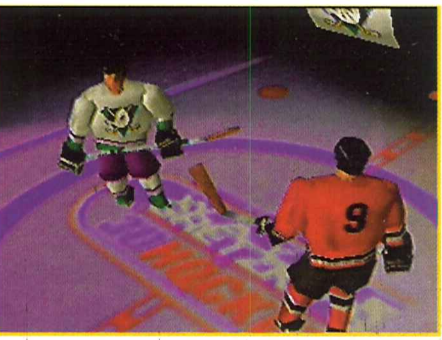


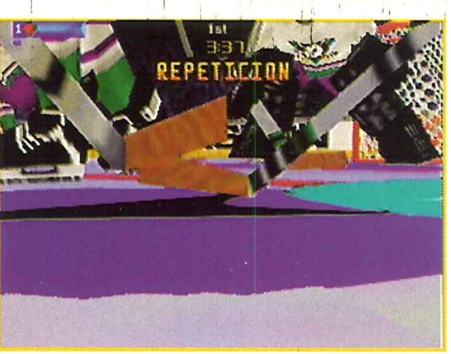
Con este juego aprenderás a jugar al hockey sobre hielo, y es más, también aprenderás a disfrutarlo.

eStá En acCióN

La jugabilidad, el control y el ritmo de juego. Los elementos a lo NBA JAM.







REPETICIONES. Puedes detener el juego cuando te plazca y observar la acción desde donde quieras. Cerca, lejos, arriba, abajo... la sensación de espectáculo se multiplica por cien.

El Análisis

- **Los gráficos son nítidos**, están tratados con detalle y dan una imagen bastante realista. En las repeticiones apreciaréis a las claras la perfecta construcción poligonal.
- **La jugabilidad es el apartado más potente** de Wayne Gretzky. Primero porque el manejo es absolutamente asequible y después porque resulta facilísimo jugar y marcar.
- **El comentarista americano** está permanentemente sobreexcitado y acaba por dejarnos un buen dolor de cabeza. Los fx, sin embargo, brillan con luz propia.
- **La opción de cuatro jugadores** simultáneos es alucinante, aunque al principio cuesta un pelín adaptarse.

Gráficos	88
Sonido	85
Movimientos	89
Jugabilidad	88
Entretenimiento	80
TOTAL	86

NINTENDO 64

NINTENDO
EAD-NINTENDO
96 Megas
No graba partidas
15 fases
3 modos de juego
Rumble Pak
Shoot'em-up



Fox McCloud y sus compañeros protagonizan las batallas espaciales más movidas, realistas y espectaculares que se hayan visto jamás en un videojuego.

¡Un juego de película!

LYLAT WARS

A Fox McCloud le ha llegado el momento de debutar en la Nintendo 64, una meta a la que poco a poco van llegando todos los éxitos de la Super. Si Mario fue el encargado de romper el fuego, y pasó el examen con matrícula de honor, ahora los protagonistas de «Lylat Wars» van a dejar su sello en el que **puede ser el mejor matamarcianos de la historia**.

Lo más impresionante es que Miyamoto y su equipo han logrado hacer un juego que **es casi como una película**, y eso no se consigue con solo intercalar unas animaciones entre fase y fase. **La clave está en el sistema de avance**, que ya desde el principio hace que os sintáis parte activa del desarrollo. **Vuestra actuación en cada nivel determina por qué lugares vais a pasar después**. Por ejemplo, si uno de vuestros compañeros os pide ayuda durante una batalla, tenéis que intentar cargaros a las naves enemigas que le están atacando. En caso de que lo consigáis, todo seguirá adelante con normalidad, pero si su nave es abatida, en la fase siguiente deberéis acudir al rescate de vuestro colega. Con este método de avance es posible llegar al final por la ruta más corta en no demasiado tiempo, pero eso supone dejaros más de la mitad de las quince fases sin visitar.

El sonido juega un papel fundamental

Los saltos de un nivel a otro están perfectamente disimulados por **excelentes secuencias animadas** que no sólo mantienen la sensación de continuidad, sino que además le dan un toque muy teatral al argumento. Además, tanto en estas escenas de transición como en el resto del juego, **los diálogos entre los personajes** (todos en inglés) **y la soberbia banda sonora** constituyen un elemento fundamental. No en vano, «Lylat Wars» es posiblemente el cartucho que más importancia le concede al sonido de todos los que





El control del Arwing es muy sencillo. La dirección depende del joystick, mientras que los botones permiten disparar, acelerar, frenar, cambiar la vista y hasta recibir mensajes.



nO eStá En acCióN

Si no sabéis inglés, os perderéis datos importantes que salen en los diálogos.



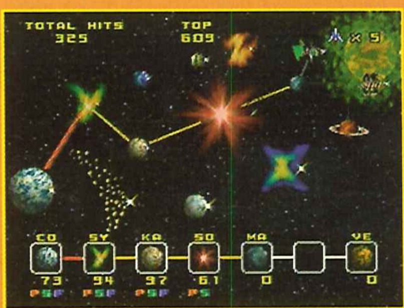
Los mares de lava que aparecen en Solar constituyen uno de los mejores escenarios de todo el juego.



Manteniendo pulsado el botón de disparo, el punto de mira selecciona automáticamente vuestro blanco.

Ruta galáctica





En «Lylat Wars» existen numerosas rutas para llegar al final, dependiendo de vuestra actuación. La más sencilla y rápida es la que transcurre por la parte inferior del mapa, pero seguirla implica dejarse un montón de fases sin visitar.

La patrulla Starwing se estrena en Nintendo 64 con el que puede ser el mejor shoot 'em-up de todos los tiempos.

eStá En acCióN

El desarrollo en plan "peliculero". Algunos escenarios son impresionantes.

Mis conversaciones con Fox McCloud



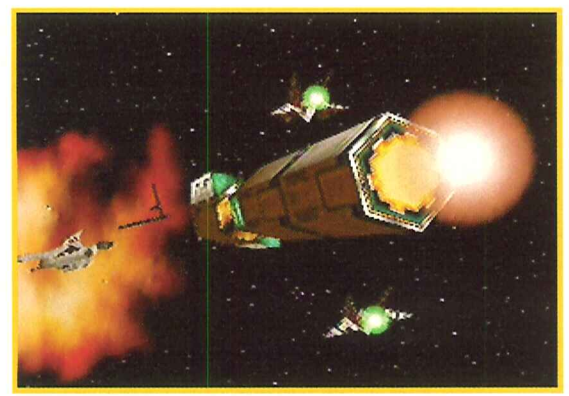




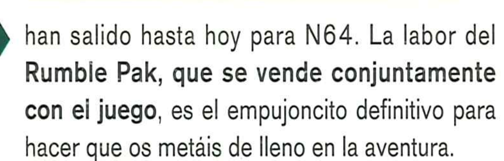




Las conversaciones entre los personajes son una parte muy importante del juego. Los diálogos se suceden constantemente de una manera natural, y mientras algunos sólo son detalles cachondos (Falco gritando "Hey, Einstein! Estoy de tu lado!" cuando le disparáis por error), otros, como las explicaciones de cada misión que da el General Pepper, contienen datos importantes. Aquí, evidentemente, sólo podéis leer los subtítulos en inglés, pero cada mensaje va acompañado de la voz del personaje correspondiente.



En Katina participáis en una batalla similar a la que aparece al final de Independence Day. Como veis, la nave enemiga es clavadita.



han salido hasta hoy para N64. La labor del **Rumble Pak, que se vende conjuntamente con el juego**, es el empujoncito definitivo para hacer que os metáis de lleno en la aventura.

Escenarios variados, batallas de lujo

El apartado gráfico os ofrece una sucesión de escenarios distintos a cada cual mejor, desde la oscuridad espacial que existe en Sector X hasta los mares de lava ondulante en Solar.

Los movimientos del Arwing son suavísimos, y las fases de avance obligado se alternan con otras en las que os podéis desplazar libremente. El gusto por el detalle hace posible incluso reconocer en ciertos giros la cara de Fox McCloud dentro de la cabina del piloto. Con frecuencia os veis inmersos en masivas batallas aéreas que llenan la pantalla de naves, y es ahí cuando mejor se aprecia la portentosa facilidad que tiene el juego para mover decenas de elementos a la vez de forma independiente (la imitación de «Independence Day» en Katina roza la genialidad). Los efectos especiales (disparos, explosiones) están a la altura del resto del juego, y al final de cada nivel os aguarda un enemigo gigantesco, más hábil y rápido que vosotros. **«Lylat Wars» es divertido, espectacular, imaginativo y original**. Probablemente no exista ningún juego tan parecido a una película, y eso le sitúa por encima del resto de shoot'em-ups. Otra demostración de la superioridad de la N64. ■





En este nivel tenéis que destruir el campo de fuerza que rodea al generador central para poder destruirlo.

El juego se vende conjuntamente con el Rumble Pak. Las vibraciones del aparatito hacen que sintáis los disparos y explosiones de forma más intensa.

Modos de volar



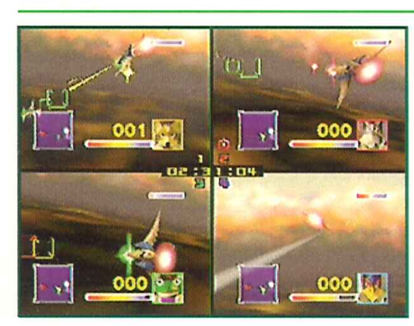


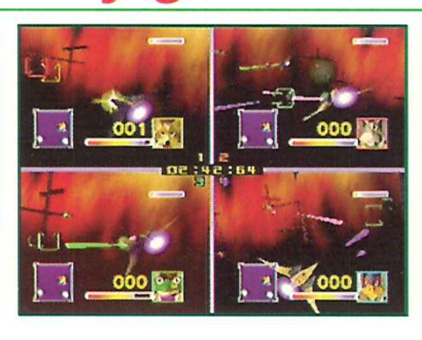
En «Lylat Wars» existen fases de dos tipos. Algunas siguen el llamado "**3D Scroll Mode**" (imagen de arriba), en el que la nave avanza siempre automáticamente, aunque podáis desplazaros lateralmente. En otras se pone en marcha el "**All-Range Mode**" (abajo), y entonces vuestra libertad de movimientos es total.

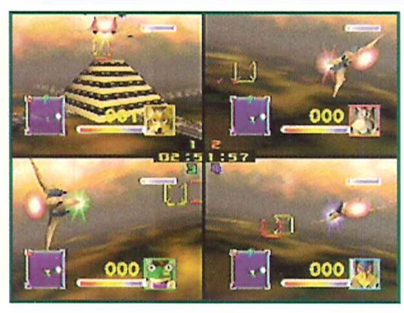


Falco, Slippy y Peppy os acompañan en todas las fases. A veces se enfadan, pero siempre os ayudan.

Combates a cuatro jugadores







El "VS mode" os ofrece la posibilidad de combatir contra otros tres jugadores a pantalla partida. Podéis jugar por puntos (Point Match), por tiempo (Time Trial), o simplemente a ver quién es el que queda con vida (Battle Royal).



El Arwing está equipado con dos tipos de disparo: el láser no se gasta nunca, pero las bombas sí.



¡Un misil se dirige a vuestra nave nodriza! Ya podéis afinar la puntería, porque detrás vienen cuatro más.



Guerra bajo el mar: el Blue-Marine





En la fase de Aquas os ponéis a los mandos del Blue-Marine, un pequeño submarino de combate que avanza por el fondo del mar. En esta ocasión, vuestros enemigos no son naves ni robots, sino peces gigantescos, estrellas de mar explosivas y otros monstruos biológicos. El Blue-Marine cuenta con un láser y un cargamento infinito de misiles para hacerles frente y salir del paso sano y salvo.

Ataque terrestre: el Landmaster





El Landmaster es el encargado de llevar el peso de las operaciones terrestres en dos de las fases de Lylat Wars: Titania y Zoness. Este tanque todo-terreno tiene menos capacidad de maniobra que la nave Arwing, pero también está equipado con un cañón láser y una batería de misiles. Además, siempre cuenta con el apoyo aéreo del resto de la patrulla Starwing.



El ejército de Andross










Por si sobrevivir al ataque de un enjambre de naves enemigas no fuera bastante, **antes de acabar cada nivel tenéis que enfrentaros al jefe final de turno**. Todos tienen un tamaño enorme, y harian cualquier cosa por cumplir las órdenes de su jefe Andross. Aunque os estéis jugando la vida, la verdad es que merece la pena verlos en acción.





Los creadores de Lylat Wars le han dado una importancia extraordinaria al sonido. La acción está siempre acompañada de las conversaciones que mantienen los personajes.

Escuela de pilotos







Antes de comenzar la primera misión conviene que vayáis al modo de entrenamiento. Allí os enseñan las técnicas de vuelo, para qué sirve cada ítem y os ponen al día sobre las posibilidades de ataque de vuestra nave.



El modo de cuatro jugadores es una alternativa divertida y muy jugable. Además, mantiene la calidad de los gráficos y la rapidez de los movimientos.





Las bombas tienen un poder destructor mucho mayor que el del láser, pero sólo podéis llevar cinco a la vez.



Pasar a través de estos anillos es la forma más fácil de recuperar la energía que perdáis en los combates.

En la cabina o detrás de la nave









«Lylat Wars» os permite seguir la acción desde tres perspectivas diferentes. Una os mete dentro de la cabina del piloto, y la vista resulta espectacular, pero también mucho menos cómoda para jugar que la otras dos, que sitúan la cámara a diferentes distancias detrás de vuestra nave.



El Análisis

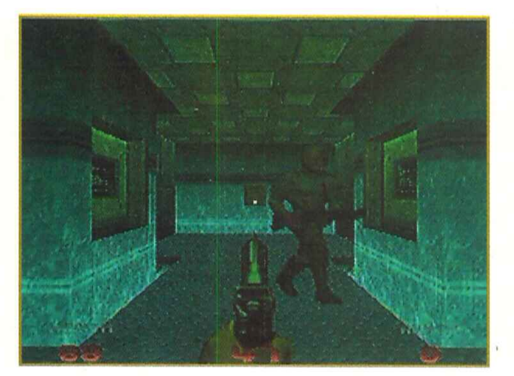
- **«Lylat Wars» os mete dentro de la aventura**, ya que lo que hagáis cambiará su desarrollo posterior.
- **El sistema de avance con rutas alternativas** es original, aunque de haber puesto todas las fases en línea hubiese resultado mucho más largo.
- **La banda sonora es de lo mejor del juego.** Pese al inglés, los diálogos le añaden realismo a la acción.
- **Los escenarios son espectaculares,** y las batallas se desarrollan igual que las de una pelicula.

Gráficos	94
Sonido	96
Movimientos	90
Jugabilidad	89
Entretenimiento	91
TOTAL	93


extreme-G


Nintendo®
Acción
AKKlaim
ALL RIGHTS RESERVED
NINTENDO64

GTInteractive
MIDWAY
64 Megas
Controller Pak
32 niveles
1 vida
4 niveles de dificultad
Acción 3D





UN CLASICO MEJORADO
La mecánica de juego de Doom os obliga a explorar a fondo cada nivel en busca de la salida. Como se observa en estas imágenes, la perspectiva es siempre subjetiva, y en esta ocasión el engine del juego ha sido mejorado de forma que todo se mueve más rápido que en anteriores versiones del juego.

Miedo a coger el mando

DOOM 64

UN NUEVO «DOOM» llama a la puerta de Nintendo 64. Como todos sabréis, éste es un título que hace tiempo consiguió hacerse un hueco en ese minúsculo espacio reservado para los clásicos, pero es normal que os preguntéis si estamos ante un juego original o nos tratan de colar un "refrito" de las anteriores versiones del juego de ID, aprovechando el tirón de los 64 bits.

Niveles de estreno

Vuestras dudas se aclaran con echar un vistazo al aspecto de los **32 niveles del juego**, porque todos **han sido diseñados especialmente para este cartucho**. Se nota, por supuesto, en el mapeado, pero también en la **solidez de las texturas** de las paredes y en la **rapidez con que se mueve todo** cuando avanzáis, muy superior a la de las otras versiones. Eso si, la atmósfera sigue siendo tan lúgubre y terrorifica como siempre, algo a lo que contribuye una excelente banda sonora capaz de crear inquietud en el jugador.

La pena es que los enemigos no hayan corrido la misma suerte que los escenarios. Pase que nos resulten familiares, pero no que sean **sprites planos**, superpuestos sobre los decorados en 3D, y menos que anden escasos de cuadros de animación. Esto y el dudoso aspecto de las explosiones (¡¡esos pixels!!) son los puntos débiles de «Doom 64», pero se ven muy bien disimulados por una más que aceptable jugabilidad.

El Doom más jugable

La dificultad progresiva y la **gran duración de la aventura** se unen a la necesidad de investigar cada nivel sintiendo el peligro que os rodea. La extraordinaria sensibilidad del joystick analógico posibilita un **control excelente** y termina por hacer de «Doom 64» un cartucho al que apetece jugar. Podria limar algunos aspectos, pero se puede decir que es la mejor entrega de todas.

En este juego no hay



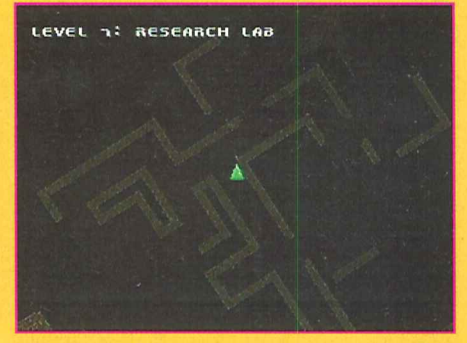


Tratad de acabar con los enemigos antes de que se acerquen. Es un buen consejo para salir vivo.

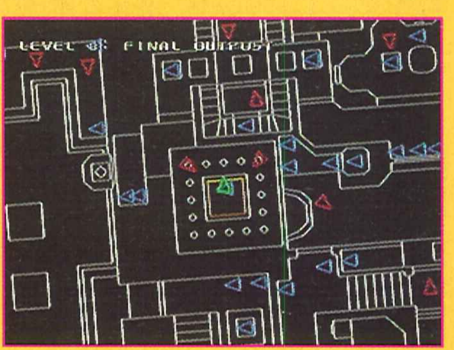
Los escenarios de «Doom 64» son nuevos, pero los enemigos siguen siendo los mismos de siempre.

¡Socorro, me he perdido!





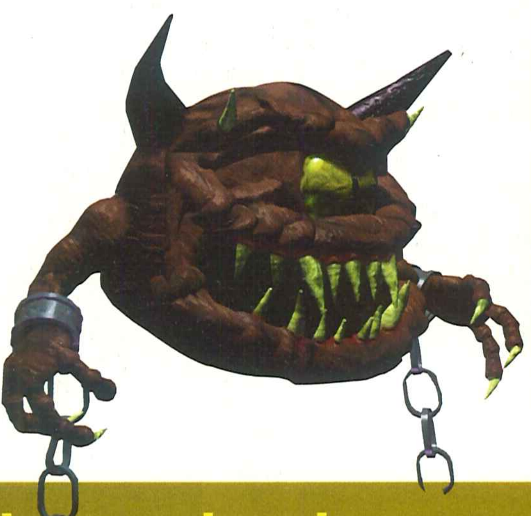




Los escenarios de «Doom 64» son laberintos llenos de pasillos interminables, puertas que sólo se abren si tenéis la llave apropiada y habitaciones secretas. Si os perdéis, cosa muy frecuente, podéis activar estos dos tipos de mapa para encontrar de nuevo el camino.

nO eStá En acCióN

Los sprites de los enemigos tienen una pinta demasiado plana.







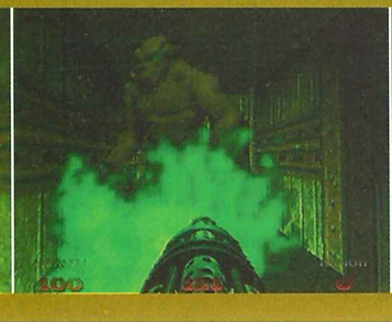


eStá En acCióN

Los escenarios lucen unas texturas espléndidas y se mueven con rapidez.

sitio para los dos

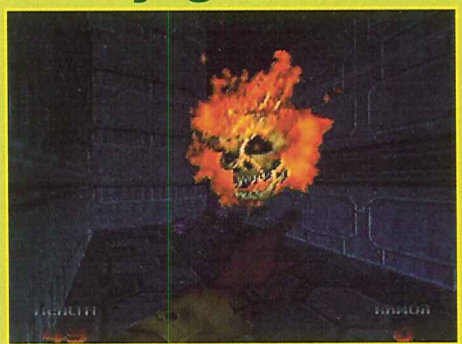


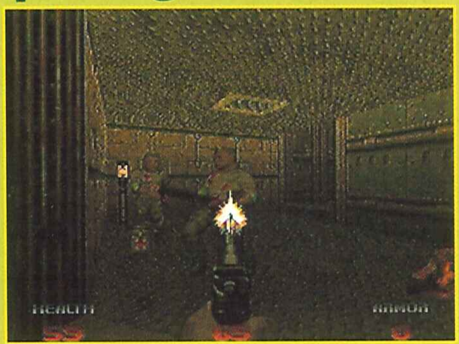




Un corredor estrecho y la silueta de un monstruo al fondo. Disparad antes de que se acerque, porque si llega hasta vosotros ya estáis muertos. No es nada raro. Ocurre cientos de veces durante el juego.

Los "juguetes" del protagonista


Puñetazos: Un recurso desesperado para cuando se os agoten todas las municiones.


Pistola: Es la primera arma que conseguís, y también la menos potente de todas.


Recortada: Necesitaréis hacer varios disparos para acabar con cada enemigo.


Motosierra: Es contundente, pero sólo sirve para el combate de cerca. ¡Y además salpica!


Rifle: La cosa comienza a ponerse seria. Nunca renunciéis a sus cargadores.

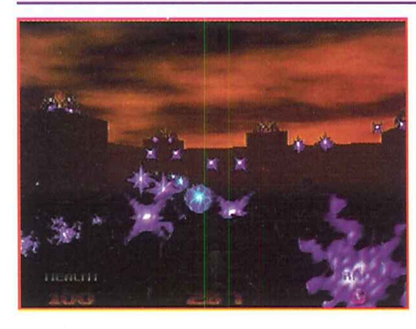

Lanzacohetes: Ideal para mantener alejados a los enemigos. Lo malo viene si falláis el tiro.


Ametralladora: Capaz de disparar decenas de balas en apenas un par de segundos.


Rifle de plasma: Combina su gran potencia con el largo alcance de los disparos.


BFG 900: El arma definitiva para liquidar a quien sea.

Niveles extra...difíciles

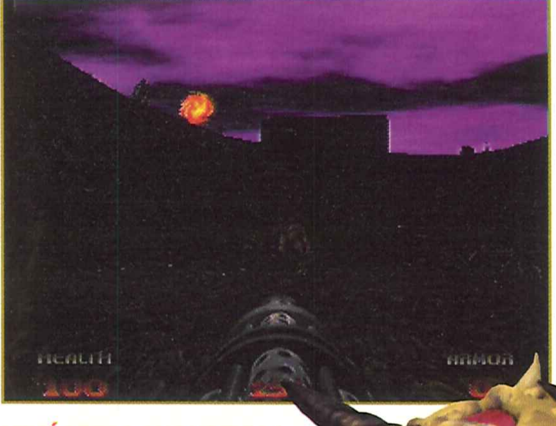




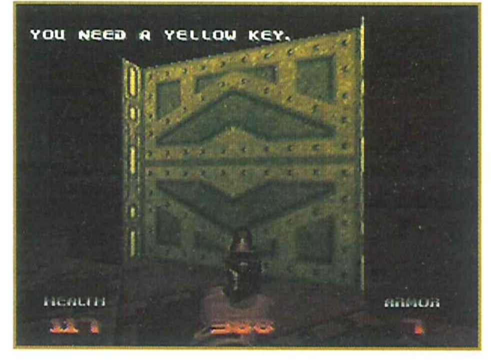
Escondidos dentro del juego a la espera de que alguien los abra, existen tres niveles "Fun" en los que habita la más despiadada horda de enemigos que os podáis imaginar. Si sois valientes y pensáis que podréis sobrevivir más de un par de segundos, sabed que para entrar en estos niveles debéis encontrar tres llaves especiales que están muy bien escondidas por el resto de las fases.



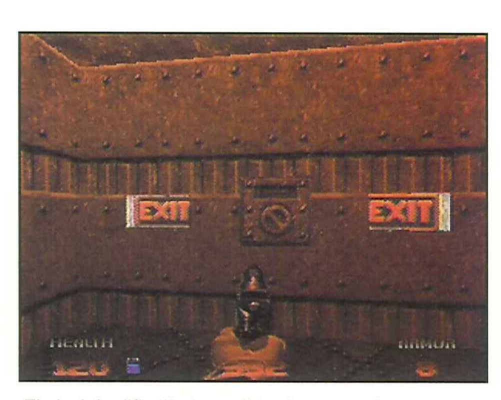




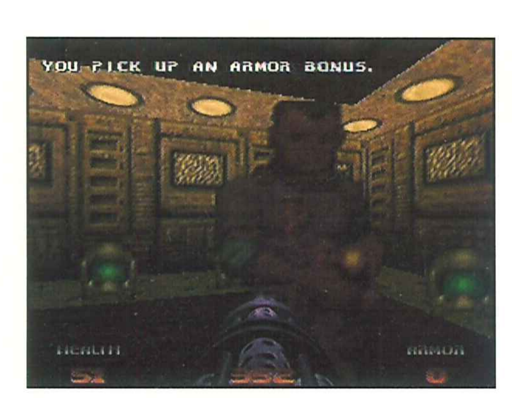
ATMÓSFERA ANGUSTIOSA
El colorido y el brillo del cielo contrastan con la oscuridad de los escenarios y nos sumergen en un ambiente de lo más tétrico.



Por aquí no pasaréis hasta que no encontréis una llave amarilla. Y lo malo es que la salida está al otro lado.



El nivel de dificultad va subiendo progresivamente. Cada vez os costará más llegar hasta este punto.



Vuestros enemigos no son sólo demonios. También vais a tener que pulverizar a algunos humanos.

El mejor Doom de toda la serie llega con nuevos niveles y un engine más rápido que nunca.





El Análisis

- **Doom 64 es un Doom totalmente nuevo**, con niveles diseñados en exclusiva para la máquina.
- **El engine es mucho más rápido** que el de sus predecesores, y la solidez de las texturas le da mucha credibilidad a los escenarios.
- **Los sprites de los enemigos** son demasiado planos, y desentonan con los decorados 3D.
- **El control es muy bueno**. Basta hacer una suave presión sobre el joystick para cambiar de velocidad.

Objetos









Los escenarios de «Doom 64» están llenos de objetos de todo tipo. Hay **llaves para abrir puertas**, **esferas** que os hacen **invisibles**, **nuevas armas**, y cargadores con munición.

Gráficos	83
Sonido	87
Movimientos	89
Jugabilidad	85
Entretenimiento	88
TOTAL	85

OCEAN
GENKI
96 Megas
Controller Pak
3 circuitos
4 modos de juego
Rumble Pak
Carreras





La máquina empieza a acelerar

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

POR FIN nos llega el **primer simulador de carreras para Nintendo 64**, un juego que muchos estaban esperando ansiosamente para dar rienda suelta de una vez a su pasión por la velocidad y los coches. Puestos a clasificar, a «Multi Racing Championship» hay que colocarlo dentro del aluvión de juegos de rally que tanto proliferan últimamente, y lo cierto es que trata de seguir la línea de los mejores.

Ocho vehículos aparcados en el garaje

Los ocho coches que están disponibles desde el principio en su garaje se reparten entre **prototipos preparados para volar sobre el asfalto**, y **todo-terrenos** que se agarran fenomenalmente en los tramos "off-road". ¿Que por qué esta variedad? Porque los **tres circuitos** del juego no presentan un único recorrido posible, sino que **tienen diversos atajos y desvíos** de la ruta principal que os permiten elegir sobre la marcha el camino que queréis seguir. La clave está en que muchas de esas vías alternativas son caminos de tierra que incluso pueden aparecer nevados, de ahí que el tipo de vehículo que pilotéis sea fundamental si decidís tomarlas. También es importante y está muy bien conseguida la opción que os permite trabajar en la mecánica del coche, desde la suspensión hasta el tipo de



ANIMAL DE ASFALTO
Cuatro de los ocho coches que podéis elegir en MRC son prototipos preparados para correr sobre asfalto. Su punta de velocidad es muy alta, pero acaban pagando el exceso de caballos en los circuitos de tierra, donde van dando tumbos de un lado a otro. Para eso queda la opción de modificar sus características técnicas en el taller mecánico del juego.

neumáticos, ya que muchas veces es preferible sacrificar un poco de velocidad en favor de un mejor agarre en las curvas. Lo mejor de todo es que esto de configurar el coche a nuestro antojo no es una concesión a la galería, o una opción más, sino que se nota efectivamente durante las carreras.

Veloz y también realista

Los tres circuitos transcurren entre otros tantos paisajes: uno recorre **la costa**, el otro una **carretera montañosa** y el último os lleva por una **autopista urbana**. Tanto el aspecto de los coches como el de los escenarios es muy **realista**, con detalles que llegan a las **luces de frenado o los cambios meteorológicos**. La **sensación de velocidad** está excelentemente lograda, con los elementos del escenario pasando sin problemas a ambos lados de la carretera. Además, los programadores han incluido la opción del **Rumble Pak** para hacer más intensa la sensación al volante, y esta caracteristica tan especial se combina con un control soberbio gracias al joystick analógico.

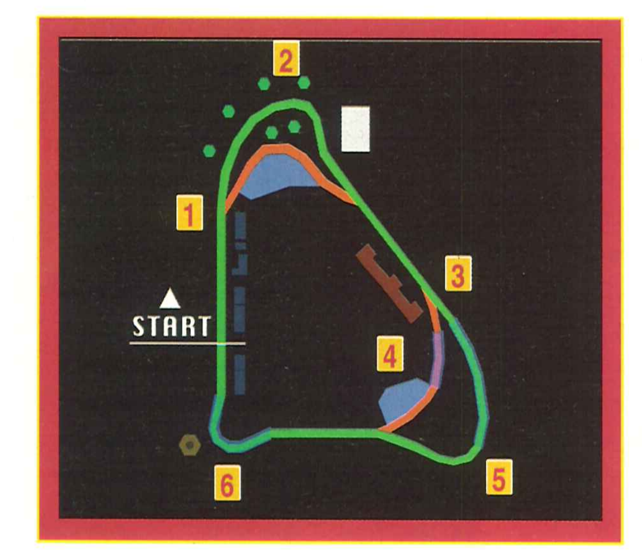
eStá En acCióN

El magnifico equilibrio entre velocidad, realismo, control y espectáculo.

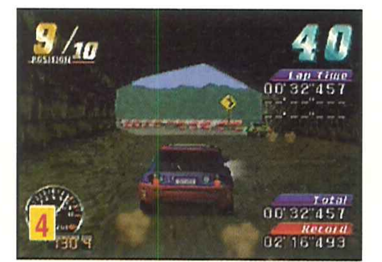
nO eStá En acCióN

Que no haya más circuitos para evitar que el cartucho se acabe tan pronto.

CIRCUITO SEASIDE



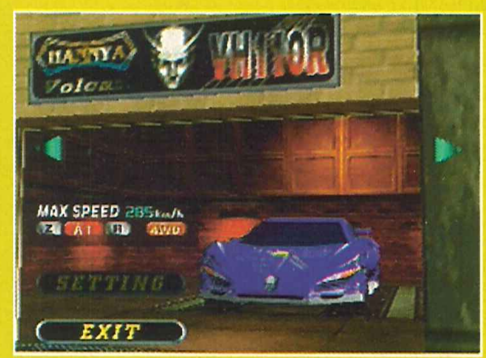




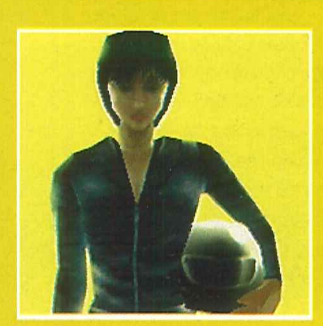
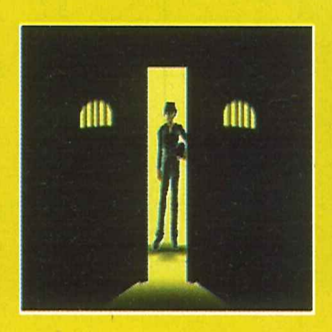


1) Nada más darse la salida viene el primer desvío, que sirve para atajar en la curva. 2) Si no lo cogéis, os espera un larguísimo tramo de asfalto. 3) En la recta contraria a meta está el segundo atajo, también de tierra como el anterior. 4) El agarre en las curvas de este túnel es una cuestión complicada con un coche de asfalto. 5) Este tramo es más largo, pero os permite coger más velocidad. 6) Una curva cerrada y llegáis al final.

NUEVOS RIVALES, COCHES SECRETOS





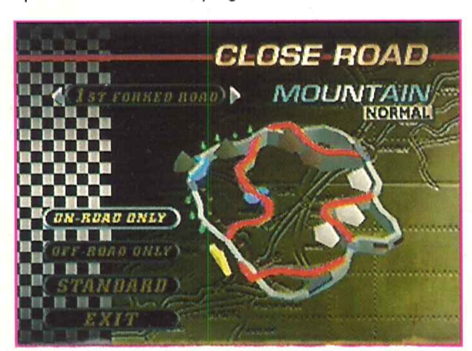




Tras acabar primeros en las tres carreras del modo campeonato os toca disputar un mano a mano contra dos vehículos secretos. Si conseguís vencerles en todos los circuitos no sólo podréis elegir estos nuevos coches, sino también recorrer los trazados en sentido inverso.

¿Demasiado fácil?

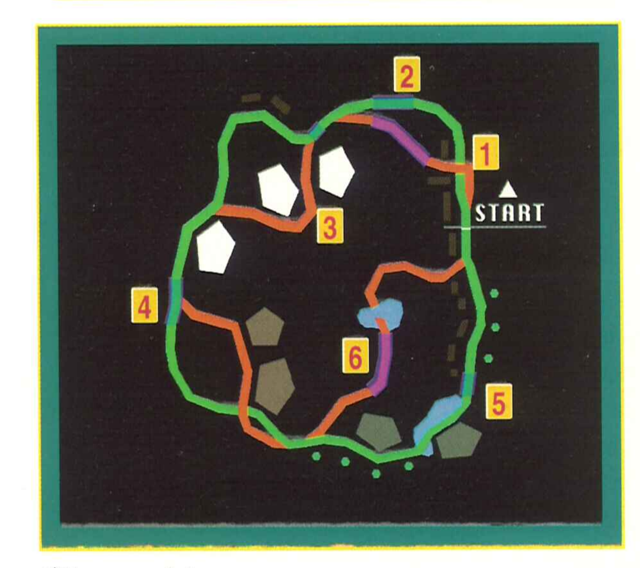
Hasta aquí todo han sido elogios, pero MRC también **tiene algunos puntos débiles** que le impiden alcanzar el sobresaliente. El principal es que es **un juego demasiado fácil**. Basta apenas un día, y algo de habilidad, para llegar primero en las tres carreras del campeonato, y aunque luego podéis intentar **sacar los coches secretos y correr a la inversa los circuitos, se queda corto. Se echan de menos más trazados** y un sistema de competición más emocionante.

Otro tanto en contra, aunque de menor importancia, viene dado por **el sonido**, demasiado plano al imitar el rugido de los motores. Pese a estos defectillos, **MRC sigue siendo un gran juego de coches**, que sin embargo nos deja con la vista puesta en el retrovisor para fijarnos detenidamente en los cartuchos que vienen detrás, pegando fuerte.



Hay una opción especial para abrir o cerrar los atajos. Pero no podrás entrar en ella desde el principio.

CIRCUITO MOUNTAIN






1) Una nueva duda nada más empezar: ¿izquierda o derecha? 2) Aquí está la respuesta: la derecha tiene una curva demasiado cerrada. 3) Este desvío nevado es ideal para un todo-terreno. 4) Otra excelente ocasión para aprovechar las ventajas de los 4x4 en los tramos "off-road". 5) El camino de asfalto en la parte final del circuito está bastante movido. 6) La última curva de este desvío puede haceros perder tiempo.








KINGROADER
TOYOHATA

CAMPO A TRAVÉS

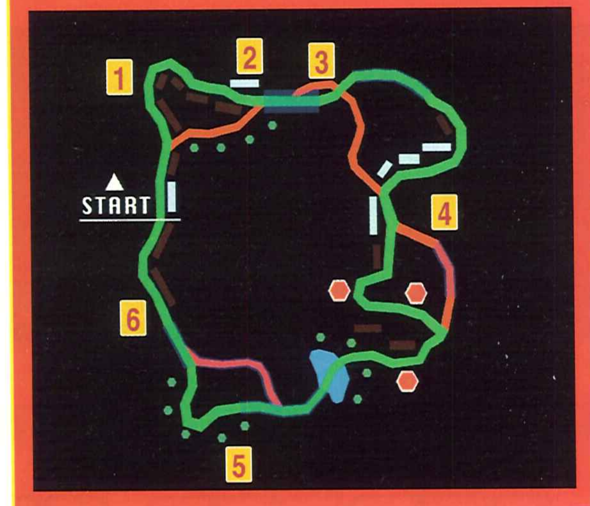
Los vehículos todo-terreno tienen la ventaja de que se agarran mucho mejor en los tramos de tierra, y da la casualidad de que la mayoría de los atajos que hay en los circuitos de Multi Racing son de ese tipo. Sin embargo, estos 4x4 no son tan rápidos como los modelos de asfalto, así que antes de meteros en faena tenéis que decidir qué tipo de coche preferís.

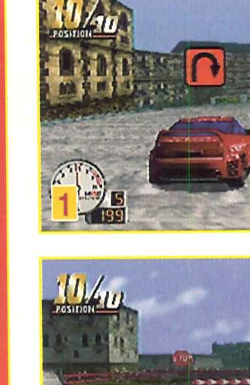




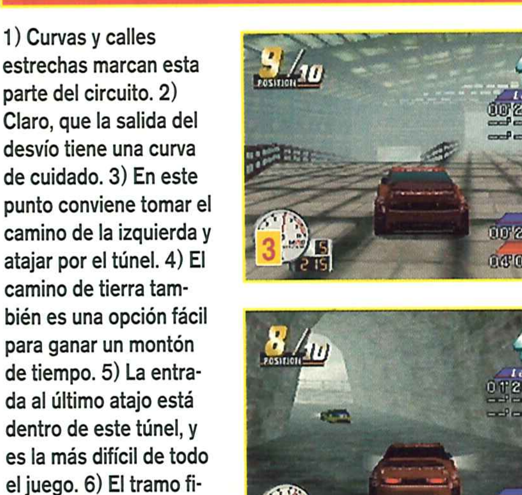
Durante las carreras podéis elegir tres vistas, dos desde detrás del coche y una desde el puesto del piloto.

CIRCUITO DOWNTOWN



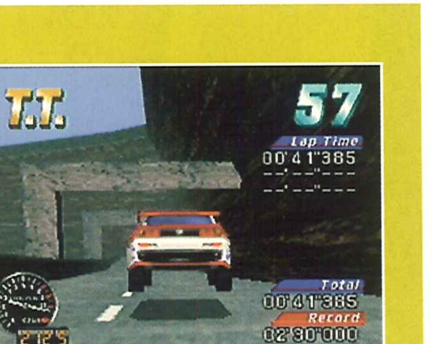








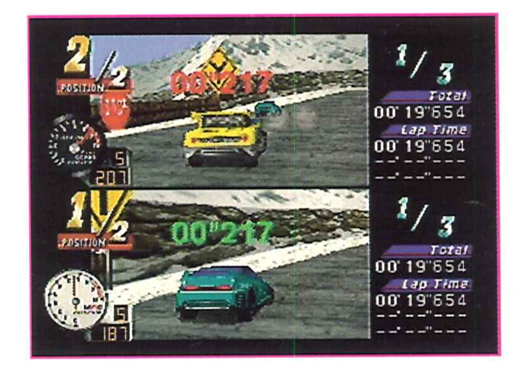
1) Curvas y calles estrechas marcan esta parte del circuito. 2) Claro, que la salida del desvío tiene una curva de cuidado. 3) En este punto conviene tomar el camino de la izquierda y atajar por el túnel. 4) El camino de tierra también es una opción fácil para ganar un montón de tiempo. 5) La entrada al último atajo está dentro de este túnel, y es la más difícil de todo el juego. 6) El tramo final es una cuesta abajo que conduce a la meta.





El modo dos jugadores parte la pantalla, pero la velocidad de los coches continúa invariable.

Las carreras de MRC superan con mucho las de Cruis´n USA, pero aún dejan con la duda de que se podría haber hecho algo más.

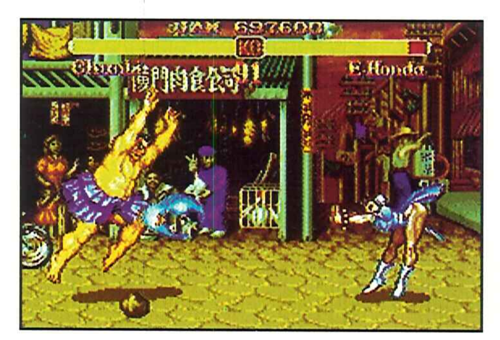


El Análisis

- **MRC reúne buenos gráficos**, una gran sensación de velocidad y un control excelente, sin olvidarnos del Rumble Pak. Técnicamente, no hay nada que objetar.
- **La idea de los atajos es muy buena**, pero se le podía haber sacado más partido. Quizá no deberían estar todos abiertos desde el principio.
- **El número de circuitos se queda un poco corto.** Con más trazados y un sistema de competición por puntos, el juego habría ganado mucho.
- Para ser el primero, **Multi Racing nos deja un buen sabor de boca**. Puede ser fácil, pero se deja jugar y divierte bastante.

Gráficos	90
Sonido	79
Movimientos	88
Jugabilidad	86
Entretenimiento	84
TOTAL	**86**

NINTENDO
CAPCOM
32 Megas
16 personajes
5 modos de juego
8 niveles de dificultad
Continuaciones infinitas
Lucha





Ahora cuesta menos comprar el mito

SUPER STREET FIGHTER II

EN CIERTO MODO este cartucho es una **actualización de «SF II Turbo»**, que fue el juego inmediatamente anterior a «Super Street Fighter». Bajo el mismo esquema de la saga, Capcom apuntalaba el mito con la **aparición de cuatro nuevos personajes**, un completísimo menú de opciones y las correspondientes mejoras gráficas. Pero sólo en cierto modo. A la hora de la verdad este juego presenta una personalidad más definida de lo que cabría pensar, apoyada en sus **cinco modos de juego**, sus increíbles posibilidades de configuración y la llegada de **nuevos y espectaculares golpes para toda la plantilla**.



La evolución se nota en los movimientos

El apartado de modos de juego es todavía inmejorable. Las 5 opciones (**Historia, Versus, Group Battle Mode, Tournament Battle Mode, Time Challenge Mode**) cubren cualquier tipo de combate imaginable. Si a esto le añadimos que los **dieciséis personajes son elegibles desde el principio**, pues ya supondréis que la cosa se pone por las nubes.

En el terreno gráfico tenemos un poco lo de siempre. El estilo Capcom de moldeado de sprites, con personajes de buen tamaño, muy nítidos, y unos escenarios que destacan por su belleza plástica. Es en los movimientos donde notamos más evolución. La **velocidad de ataques y desplazamientos es altísima**, y los luchadores responden a las órdenes con agilidad.





A la plantilla original de «SF II Turbo» se le añadian cuatro nuevos personajes. Esto, junto a la inclusión de cinco modos de juego y más golpes para toda la plantilla, eran las novedades que presentaba «SSFII».

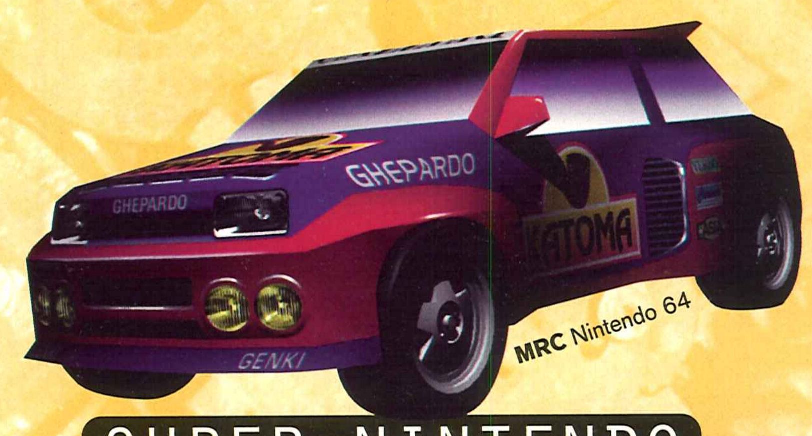
«Super Street Fighter II» es posiblemente el **último cartucho que deja paladear el sabor original de esta brillante saga**. En otras palabras, es el más parecido al SF de toda la vida. Y ahora cuesta mucho menos hacerse con él. La oportunidad la pintan calva, chicos. ■

Lanzamiento original	Dic. 94
Comentario	NA 25
Guía de trucos	- -
Precio	5.990 pta
TOTAL	85

EL PULSO

NOVEDADES A TODA MÁQUINA EN 64 BITS

Ya era hora de que no supiéramos dónde meter tanto bombazo para N64 como está saliendo a la venta. Que si Lylat Wars, que si MRC, y por allí resoplan Goldeneye, Yoshi 64, Bomberman... Lo malo de esto es que pronto nos vamos a quedar sin sitio para reflejar todos los lanzamientos.. que merezcan la pena. Y son muchos. Así que hemos pensado alargar la lista a 15 nombres, pero claro, eso significaría reducir la de SNES a sólo 5 candidatos. ¿Cómo veríais esta medida? ¿Es pronto para "tocar" esa lista? Opinad vosotros.



MRC Nintendo 64

SUPER NINTENDO

1	TERRANIGMA	NINTENDO / ENIX • RPG	6 MESES	=
2	DONKEY KONG COUNTRY 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	6 MESES	=
3	LOST VIKINGS 2	INTERPLAY • ACCIÓN/ESTRATEGIA	2 MESES	=
4	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • AVENT./PLATAF.	2 MESES	=
5	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	1 MES	7
6	SUPER STAR WARS	LUCAS ARTS • AVENT./PLATAF.	1 MES	5
7	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM • LUCHA	1 MES	6
8	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	4 MESES	=
9	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	2 MESES	=
10	KIRBY'S FUN PAK	NINTENDO • PLATAFORMAS	2 MESES	=

NINTENDO 64

1	ISS 64	KONAMI • FUTBOL	2 MESES	=
2	MARIO KART 64	NINTENDO • CARRERAS	1 MES	3
3	SUPER MARIO 64	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	2
4	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM • ACCIÓN 3D	4 MESES	=
5	LYLAT WARS	NINTENDO • SHOOT' EM UP	1 MES	N
6	BLAST CORPS	NINTENDO • ARCADE	1 MES	5
7	WAVERACE 64	NINTENDO • CARRERAS	1 MES	6
8	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	OCEAN • CARRERAS	1 MES	N
9	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	1 MES	7
10	DOOM 64	GT INTERACTIVE • ACCIÓN 3D	1 MES	N

GAME BOY

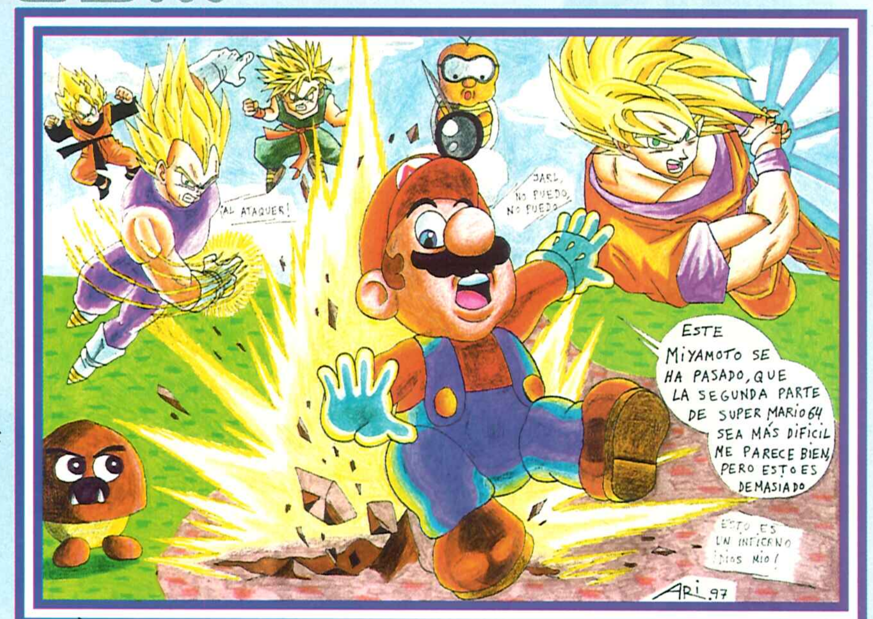
1	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	2 MESES	=
2	DONKEY KONG LAND 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	2 MESES	=
3	TINTÍN: EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • PLATAF./AVENT.	3 MESES	=
4	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	3 MESES	=
5	STAR WARS	LUCAS ARTS • PLATAF./AVENT.	3 MESES	=

ZONA ZERO

El mejor es...

Aritza Arriola Sainz de la Maza (Vizcaya)

Así nos gustan los dibujos. Creativos, originales, divertidos y bonitos. Todos los que veis en esta página lo son, pero es que este de Aritza es el que más nos ha gustado.

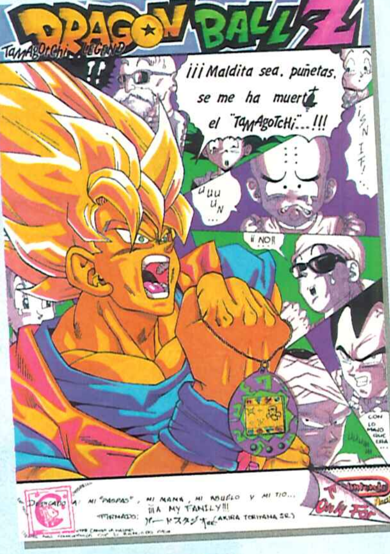




Guillermo Martínez Fernández (Barcelona)



Julen Urbano Echávarri (Vitoria)





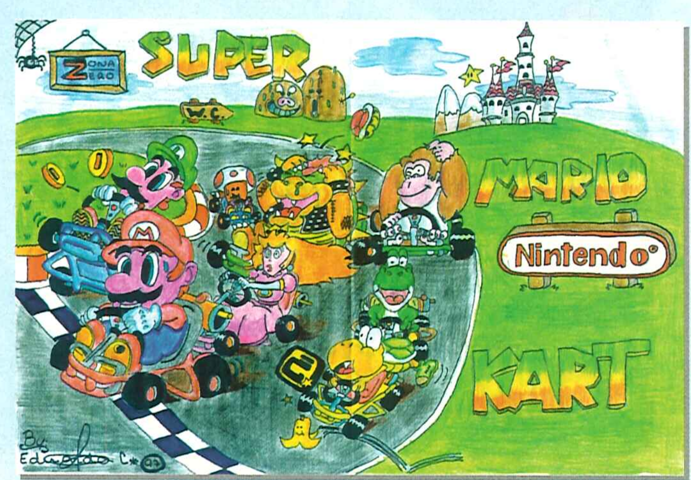
"Toriyama JR." (Ciudad Real)



Daniel Palomino Antequera (Barcelona)

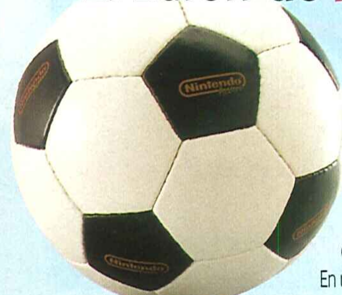


Daniel Gutiérrez Domínguez (Madrid)



Eduardo Castañer Estarellas (Baleares)

El Balón de Nintendo Acción



Para conseguir este fenomenal balón, envíanos un dibujo a la revista. Si aparece publicado, te lo mandaremos a casa.

Escribe a HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"** C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina pones **ZONA ZERO**.

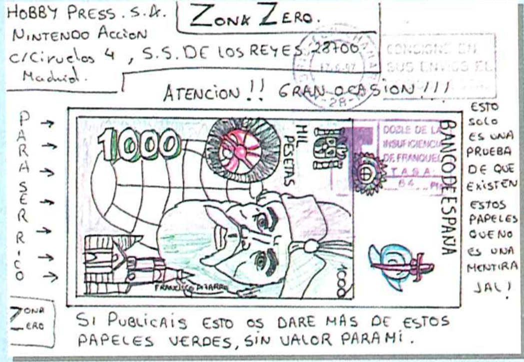
A veces llegan Cartas ...

Adultas

TENGO 9 AÑOS, 11 MESES, 13 HORAS, 45 MINUTOS, 10 SEGUNDOS, 2 CENTÉSIMAS Y 2 NANOSEGUNDOS (O SEA CASI UNA DECADA).

Oscar Galansky López (Pontevedra)

De ricachones


HOBBY PRESS. S.A.
NINTENDO ACCION
C/Ciruelos 4, S.S. DE LOS REYES 28700
Madrid.

ZONA ZERO.

ATENCION!! GRAN OCASION!!!

PARA SER RICO →

ESTO SOLO ES UNA PRUEBA DE QUE EXISTEN ESTOS PAPELES QUE NO ES UNA MENTIRA JA!

ZONA ZERO

SI PUBLICAIS ESTO OS DARE MÁS DE ESTOS PAPELES VERDES, SIN VALOR PARA MÍ.

Daniel Gómez Aragón (Madrid)

Confiadas

Hola, Nintendo Acción:

Si abren esta carpeta encontrarán dentro el dibujo vencedor de vuestro próximo número. Os pongo la dirección y mis datos personales a continuación para que me enviéis el premio:

Javier Marcos Cobaleda (Salamanca)

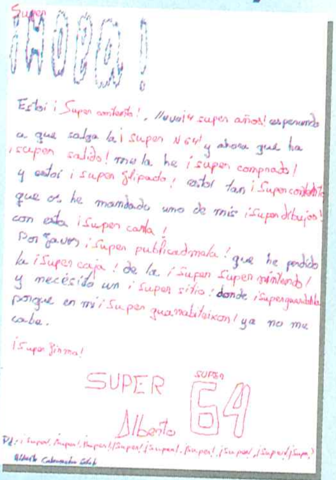
Con mucha cara

NO TENGO LA NINTENDO 64 ASÍ QUE SI GANO YA SABEIS

(REGALARMELAAAAAAAA)

Cristina Moral Pérez (Barcelona)

Super-Super


Super ¡HOPA!

Estoi ¡Super contento!, llevo ¡4 super años! esperando a que salga la ¡super N64! y ahora que ha ¡super salido! me la he ¡super comprado! y estoi ¡super flipado! estoi tan ¡Super contento! que os he mandado uno de mis ¡Super dibujos! con esta ¡Super carta!

Por favor ¡Super publicadmela! que he perdido la ¡Super caja! de la ¡Super Super Nintendo! y necesito un ¡Super sitio! donde ¡Super guardarla! porque en mi ¡Super guardabiteixon! ya no me cabe.

¡Super firma!

SUPER Alberto SUPER 64

Alberto Cabanelas Sotelo (Pontevedra)

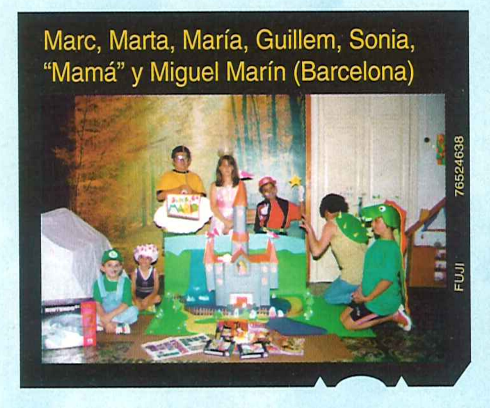
Muertas de risa

Gracias por escucharme y recordad.........VOLVERÉ!!!!!!!!!!!!

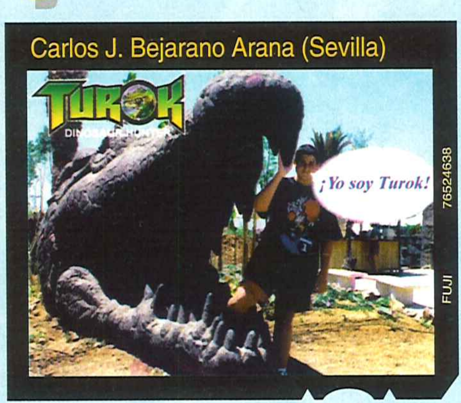
HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!H A!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA! HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!H A!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA! HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!H A!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!HA!

Saúl Gascón Barba (Barcelona)

Vuestras mejores fotos



Marc, Marta, María, Guillem, Sonia, "Mamá" y Miguel Marín (Barcelona)



Carlos J. Bejarano Arana (Sevilla)



Ildefonso Cárdenes Santana (Las Palmas)



Alejandro Ramírez de Haro (Granada)

Este mes estamos alucinando con las fotos que nos habéis enviado. Desde luego va a ser difícil superar esto. Habéis demostrado talento, creatividad y fantasía. Desde la de Alejandro a la de Carlos, pasando por la de la familia Marín. Venga, todas así. Que nos encantan.



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo Game Boy y cartucho con varios juegos: *Mario, Tetris, Megaman 5, Samurai Spirits, Power Rangers,* etc. por 10.000 pta. Todo en perfecto estado. Sólo Palencia. Preguntar por Juan Pablo.Tel. 979/ 81 03 45.

Vendo dos juegos de NES por 1.000 pta. cada uno: *Hogan's Alley,* de pistola, y *Crackout*. Los dos sin estrenar, con instrucciones y envueltos en plástico. Interesados escribir a: Carlos Bertrán Zayas, Avda. Jenofonte, 3, 10-1. 29010 (Málaga).

Vendo SNES + dos mandos + los juegos: *Killer Instinct, Donkey Kong Country, Stunt Race FX, Street Fighter 2 Turbo, Super Strike Gunner, Vortex y Final Fight*. Todo en perfecto estado con caja e instrucciones. Sólo Madrid y alrededores. Preguntar por José. Tel. 91/ 680 07 09.

¡Atención! vendo Game Boy + 14 juegos + light pocket + maletín + batería AC + bag pocket. Todo por sólo 45.000 pta. Precio real 75.000 pta. Interesados llamar al Tel. 93/ 207 53 73. Preguntar por Daniel o Mónica.

Urgente vendo *Star Wars* de SNES por 7.350 pta. con sus trucos y explicaciones personales. Regalo juego *Batman Returns* de Game Boy por la compra anterior. Preguntar por Alvaro. Tel. 91/ 507 37 90.

Vendo Megadrive con los juegos: *Toy Story, Sonic y Mega Games 2*. Precio 17.000 pta. Preguntar por Javi. Tel. 95/ 418 28 96.

Vendo juegos para Game Boy: *Tetris y Mario & Yoshi.* Juntos por 4.995 pta. y separados por 3.000 pta. cada uno. Si quiere algún cartucho llame al Tel. 925/ 23 14 75. Preguntar por Fructuoso.

Vendo juegos de NES: *Goal, Double Dragon, Star Wars, Shadow Warriors, Battletoads,* etc. Los vendo por 1.000 y 1.500 pta. cada uno. Tel. 929/ 46 36 53. Llamar de 15 a 18 horas. Preguntar por Javi.

Vendo *Tamagotchi* en perfectas condiciones (sólo se ha utilizado una vez). Vendo por 2.000 pta. Interesados llamar al Tel. 989 79 90 21. Preguntar por Patricia.

Vendo *Turok* por 10.000 pta. y*Shadows of Empire* por 7.000 pta. También vendo juegos de SNES desde 1.500 pta. Interesados escribid a: Miguel Angel Gión López, C/La Olga, 4, 4º B. 33710 Navia (Asturias).

INTERCAMBIOS

Cambio juegos de SNES: *Megaman X, Sparkster, Stunt Race FX, Brutal y Super Swing,* por: *Alien 3, Batman Returns, Skyblazer, JP 2, Batman & Robin, Indiana Jones o Batman Forever.* Interesados preguntar por José Manuel. Tel. 959/ 38 26 30.

Cambio juegos de SNES: *Cool Spot, Whirlo y SF 2 Turbo por DKC 1, 2 o 3.* También cambio *Super Mario Kart + Mortal Kombat* por *Super Street Fighter 2*. Preguntar por Andrés (hijo). Tel. 91/ 607 17 05. Sólo Madrid.

Cambio SNES con tres mandos (uno inalámbrico) y los juegos: *Super Mario All Stars, UMK 3, DKC 3 y Killer Instinct* por PlayStation con 1 o 2 mandos y algún juego. Preguntar por Juan Carlos. Tel. 926/ 33 11 74.

Cambio *Maniac Mansion* de NES por *Tintín en el Templo del Sol* de Game Boy. Preguntar por Luis Antonio. Tel. 987/ 35 11 25.

Cambio dos juegos de SNES a elegir entre varios como: *MK 2, Clayfighters, Street Fighter 2 Turbo, Ranma 1/2...* y también el Super Game Boy de SNES por juegos de N64. También cambio juegos de N64. Interesados llamar de 14 a 18 horas al Tel. 924/ 66 48 68. Preguntar por Mauricio.

Cambio *Star Wars* de N64 (totalmente nuevo) por *Turok*. Negociables. Preguntar por José Antonio o Rafael. Tel. 95/ 289 08 69. Llamar de 10 a 13 horas. Urgente.

Cambio dos juegos de SNES: *Super Street Fighter 2 y Super Star Wars,* los dos por *Street Fighter 2 Alpha* o por *Dragon Ball Z: La Leyenda de Saiyen.* Interesados llamar al Tel. 91/ 551 62 42. Preguntar por Carlos Enrique. Sólo Madrid ciudad.

Cambio *The Magical Quest o Street Fighter 2 Turbo* de SNES, por cualquier otro juego de la misma consola. También compro juegos de Game Boy. Preguntar por Julio. Tel. 91/ 430 56 53.

VARIOS

Vendo juego de SNES: *Secret of Evermore* por 3.500 pta., *Super R-Type* por 2.000 pta. y compro juego de Nintendo 64. Preguntar por Jose. Tel. 95/ 568 73 47.

Hola compro, vendo o cambio juegos de SNES y Game Boy, pero estoy interesado en especial por el *Doom*. Para más información llamar al Tel. 925/ 13 82 62. Preguntar por Juan.

Vendo SNES con los juegos: *Super Mario All Stars, Street Fighter 2 Alpha, Dragon Ball Z: Hyper Dimension, Starwing, FIFA'96 y Killer Instinct* o cambio por N64 con *Mario 64 o Mario Kart 64.* Preguntar por Héctor. Tel. 91/ 747 63 09.

Vendo juegos de Game Boy: *Tetris, Superstar WWF, Batman, Mickey's Dangerous Chase, Popeye 2 y Super Mario Land.* Precio a convenir o cambio por juegos de SNES o de N64. Preguntar por Jesús. Tel. 956/ 21 40 41.

Vendo Game Boy azul con *Super Mario Land 2, Alleyway* y bolsa de transporte por 8.000 pta. O lo cambio por *Theme Park o Doom* de SNES. Interesados llamar al Tel. 96/ 243 34 74. Preguntar por Jose.

Vendo Game Boy con los juegos: *Tetris, Spiderman y Gremlins 2* o cambio por cualquier juego de Nintendo 64, excepto *Mario 64.* Preguntar por Igor. Tel. 91/ 306 69 99. Sólo Madrid.

COMPRAS

Compro *Super Return of the Jedi* de SNES con caja e instrucciones, en perfecto estado, por 5.000 pta. Interesados llamar al Tel. 91/ 617 56 07. Preguntar por Joaquín.

Compro *Wave Race 64* y *Star Wars: Shadows of Empire* por 5.000 pta. cada uno. Interesados llamar al Tel. 91/ 715 92 89. Preguntar por Eugenio.

Compro *Roger Rabbit* de Game Boy por 2.000 pta. en buen estado, con caja y libro de instrucciones. Llamar de 21 a 23,30 horas. Preguntar por Diego. Tel. 985/ 15 44 87.

CLUBES

Generación N ¿que no te has enterado de que este club es el que esperabas? Bueno, pues ya lo sabes. Ser socio es sencillo y gratis. Manda una carta con tus datos personales a: Generación N, C/ Ronda de la Manca, 10, 2º D. 14010 (Córdoba).

Hola soy un chaval de 11 años al que le gustaría montar un club de amigos de Zelda. En el club podríamos cambiar información y trucos sobre: *The Legend of Zelda* (Game Boy y SNES). Chicos/as mayores de 8 años. Escribir a: Club amigos de Zelda, C/ Sarriena, 124. 48949 Lejona (Vizcaya).

¡Club Rol, Manga y Videojuegos! Si eres un fan del Rol (*Zelda...*), del Manga (*Goku...*) y de los videojuegos Nintendo, este es tu club. De 0 a 1.000 años. Escribe a: Yannick Peñalver Martínez, C/ Vilamarí, 104, 2º-3ª. 08015 (Barcelona).

Si te gusta la Game Boy y quieres estar a la última, envía 500 pta. anuales y una foto y recibirás tu carnet de socio. Escribe a: Alberto Francisco Iglesias, C/ El Brezo, 16/B2. 34880 Guardo (Palencia).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 49. Guias: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



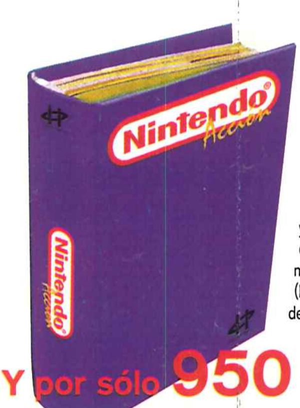
NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guias que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guias publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

LUCKY LUKE

El justiciero ha llegado ya

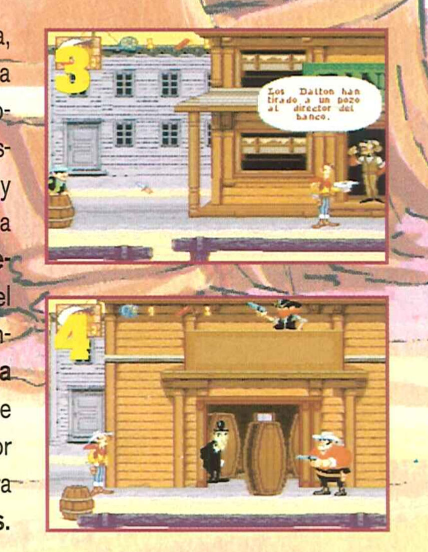
Vaya, vaya, tú por aquí forastero. Pues te advierto que no estoy para muchas bromas, así que cuidadito, que a la mínima desenfundo y te hago un pedazo de agujero en el sombrero que ni el Condemor. Ah, que vienes a por trucos. Pasa, pasa, ¿has traído el whisky? No, no si no bebo, es que queda bien por lo del Oeste y tal...

Fase 1
Yuma

En esta primera fase del juego tendrás que familiarizarte con los **enemigos** que aparecen por las ventanas, por los tejados, que **se ocultan en barriles** o dentro de ataúdes. Tampoco te olvides de **recoger la dinamita** y los cargadores de balas que vayan apareciendo. Apúntate ambas cosas para todas las fases del juego **(1)**.

El **primer obstáculo será el caballo que aparece detrás del pozo**; cada vez que intentas pasar, te suelta una coz y te resta energía. Hay que subir al carro y disparar al fardo de paja para que caiga sobre el tablón de madera. Basta con saltar al otro lado de la tabla para salir impulsado por encima del caballo **(2)**.

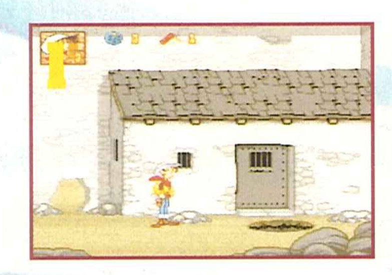
Llegarás ante un banco donde se te comunica que el director ha sido capturado por los Dalton y lanzado al fondo de un pozo **(3)**. Con un cartucho de dinamita, regresa al pozo cerca del carruaje (utiliza el buitre para pasar el caballo) y pon el TNT sobre la losa que bloquea la entrada; después déjate caer a su interior y rescata al director. Ya no te queda más que salir de allí y avanzar todo hacia la derecha hasta que encuentres a **dos forajidos con los que te enfrentarás en un duelo a muerte**. Uno de ellos está justo a tu derecha y el otro en el tejado. Debes estar atento a la señal del enterrador: en cuanto baje su brazo **dispara primero a la derecha y luego en diagonal arriba-derecha**. No te darán muchos problemas **(4)**. Y una última cosa: ve por detrás del carro que hay antes de llegar al pozo para **conseguir la «B» que permite acceder a los bonus.**





Fase 2

Motín en la penitenciaría



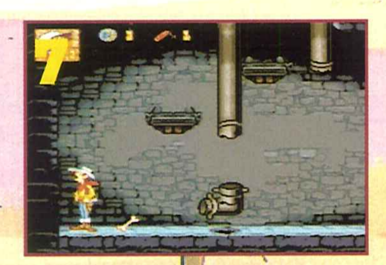














Los Dalton han encerrado a los carceleros de la prisión y han escondido la llave en el collar del perro. Hay que echarles una mano y lo primero pasa por meterse por el agujero que hay frente a su celda **(1)** y avanzar a la derecha saltando por las plataformas. Después, sube al piso superior y coge el **trozo de madera (2)**. Llévalo a la izquierda y déjalo en la caldera: avivarás el fuego y pondrás en marcha el circuito de **vapor (3)**.

Regresa al punto donde cogiste el trozo de madera y sube por la plataforma. Deposita un barreno de dinamita bajo el barril y súbete encima. La tapa y tú saldréis despedidos y podrás saltar a la derecha para coger una **llave y un trozo de tubería (4)**.

Luego tendrás que alcanzar el pasillo de la izquierda y continuar hasta acceder por una puerta que te llevará a una nueva zona. Tras ascender otro piso gracias al vapor de las tuberías, llegarás a un punto donde verás una pequeña bomba en una plataforma. Déjate caer desde allí, pon la tubería en su lugar **(5)** y a continuación vuelve a subir al punto donde se encontraba la bomba y pon un poco de dinamita junto a ella **(6)**. La bomba caerá por la tubería recompuesta y romperá una puerta. Sal por ella.

Llegarás a una zona muy parecida a la anterior, donde tendrás que recoger un nuevo trozo de tubería y dejarlo en la zona de la izquierda. Sobre esta cañería encontrarás una nueva bomba. Ponla un poco de TNT y harás que aparezca un **hueso** que atascaba el conducto **(7)**. A la derecha, **el perro te dará la llave**, y su alma si es necesario, por saborear ese exquisito manjar **(8)**. Los carceleros están a salvo.



Fase 3

El cañón

Después de lo que llevamos encima, ésta es una fase sencillita. El objetivo principal es **hacer diana en los forajidos** que cabalgan a lo lejos. El punto de mira aparece esporádicamente y permanece poco tiempo en pantalla. Aprovéchalo para ajustar el tiro. Preocúpate luego de **esquivar los disparos de los malos y las piedras** y matojos que caen del desfiladero.







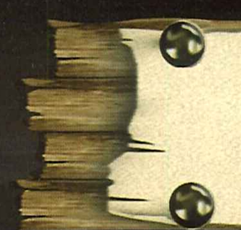


Fase 4
El salón de Coyote Gulch



Antes de nada debes **dejarte caer por los agujeros que hay junto a las cajas de los magos (1)** y buscar por los sótanos una **llave (2)**. Después, hay que regresar al salón, subir las escaleras y **atravesar los dos abismos de la izquierda agarrándote a las lámparas** en el momento preciso **(3)**. Poco después, verás unas nuevas escaleras que conducen a un piso superior, cerrado por una trampilla. **La llave** que encontraste en los sótanos te permitirá **abrir el candado** y continuar el camino hasta conseguir una **partitura de música (4)**. Coloca la susodicha partitura en el **piano que hay cerca de la barra** (en el primer piso) y comenzará a **sonar una melodía**. Ya tan sólo te queda **disparar a los magos que aparecen inesperadamente y esperar a que alguno de ellos sea Fingers (5)**.

Otra cosa interesante que te podemos contar es que en los **sótanos veras tres pirámides construidas con barriles**, en cuya punta hay unas **monedas (6)**. De esos barriles aparecen unas **manos armadas** con muy malas intenciones. Si logras dispararlas (y acertarlas), caerán las monedas. Cógelas porque podrás utilizarlas en la **máquina tragaperras que hay tras pasar las cajas de magia**. Una de esas monedas te otorgará otra bonita **«B» de bonus**.



Fase 5
La mina abandonada

Sin perder tiempo **ve a la derecha y lánzate por el precipicio**. Luego, sube por las primeras plataformas y habla con el **anciano buscador de oro (1)**. Encuéntrale las **tres pepitas que ha perdido** y él te ayudará a localizar a uno de los Dalton. Pues manos a la obra.

La primera pepita está justo a la derecha de este personaje, en una pequeña plataforma. Sube y pon dinamita para hacerte con ella **(2)**. Antes de buscar las otras, continúa a la derecha y cae hasta lo más profundo de la vieja mina. A la izquierda verás una pared con un aspecto distinto al resto; pon allí TNT y obtendrás ayuditas.

Sube al piso inmediatamente superior y ve a la izquierda hasta que llegues a una zona de pinchos. Para llegar al otro lado debes **saltar y agarrarte a los pequeños troncos del techo (3)**. Te plantarás ante un precipicio con dos cubos arriba y una plataforma con **la segunda pepita de oro**. Salta al cubo de la izquierda y deposita allí dinamita, pero con relojería; es decir, pulsa el botón para dejar el barreno y, sin soltarlo, pulsa derecha hasta que aparezca el número 5. Así **el cartucho tardará 5 segundos en explotar**. En ese tiempo debes saltar al cubo de la derecha para hacer que éste descienda y el de la dinamita suba para arriba y acabe por explotar junto a la plataforma con el oro. Simplemente baja para conseguir el premio **(4)**.

La **tercera pepita está en el piso de arriba**, y basta con poner otro cartucho en la plataforma para conseguirla. Entregale las tres al abuelo y conseguirás algo de **nitroglicerina** muy inestable. Si saltas más de 15 veces explotará en tus manos **(5)**, pero tranquilo, que no ocurrirá. Ve a la izquierda y déjate caer. Continúa por la izquierda y salta los pinchos con los troncos del techo. Al fondo hay una plataforma de madera que desaparecerá con la nitroglicerina **(6)**. De esta manera, pronto verás a **Averell** Dalton, que no dudará en entregarse a la justicia **(7 y 8)**.









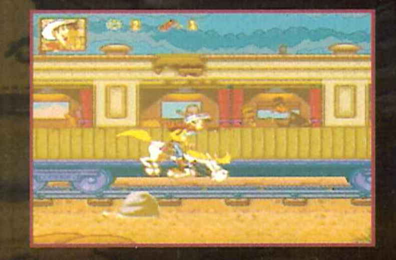








Fase 6
El «Pacific Railboard» (1ª parte)





Parece una fase sencillita... En esta ocasión vas montado en tu caballo y, de momento, tan sólo debes centrarte en **disparar a los forajidos que viajan dentro del tren mientras saltas las rocas que hay por el camino**. Vigila también **los cartuchos de dinamita que te lanzarán algunos bandidos**. Al final lograrás que **se abran huecos en el techo de algunos vagones**, huecos por los que tendrás que entrar en la segunda parte de esta fase.

Super Nintendo

LOST VIKINGS 2

Cómo escapar del laberinto (2)

Este número nos ocupamos de las fases 3 y 4 de la odisea vikinga. Recordad que no estamos destripando todos los mapas de un nivel, sino sólo los dos más complicados.

FASE 3. EL BARCO FANTASMA

Debemos localizar un diamante, una bola de cristal y una tarjeta con una gran "C". La novedad está en que podemos abrir cofres y encontrar objetos interesantes.

NIVEL 14

1. NATACIÓN. **Sumérgete en el agua con Erik** y coge la bomba. Sal y utilízala para romper las cajas que hay a la derecha del punto de salida

2. INTERRUPTOR. Erik presiona el interruptor que hay detrás del cañón para que el bloque de piedra caiga al piso inferior. Haz que Olaf llegue hasta ese bloque planeando. **Empuja la piedra y coloca el escudo de Olaf frente al cañón**.

3. LA CUERDA. Baleog debe llegar junto a Olaf **con la cuerda** que hay bajo la salida. Tras superar el cañón, debe pasar al otro lado utilizando **el gancho del techo**.

4. PLANEANDO. Olaf debe planear para conseguir la **llave amarilla**. Guíale hasta la cerradura y abre la puerta.

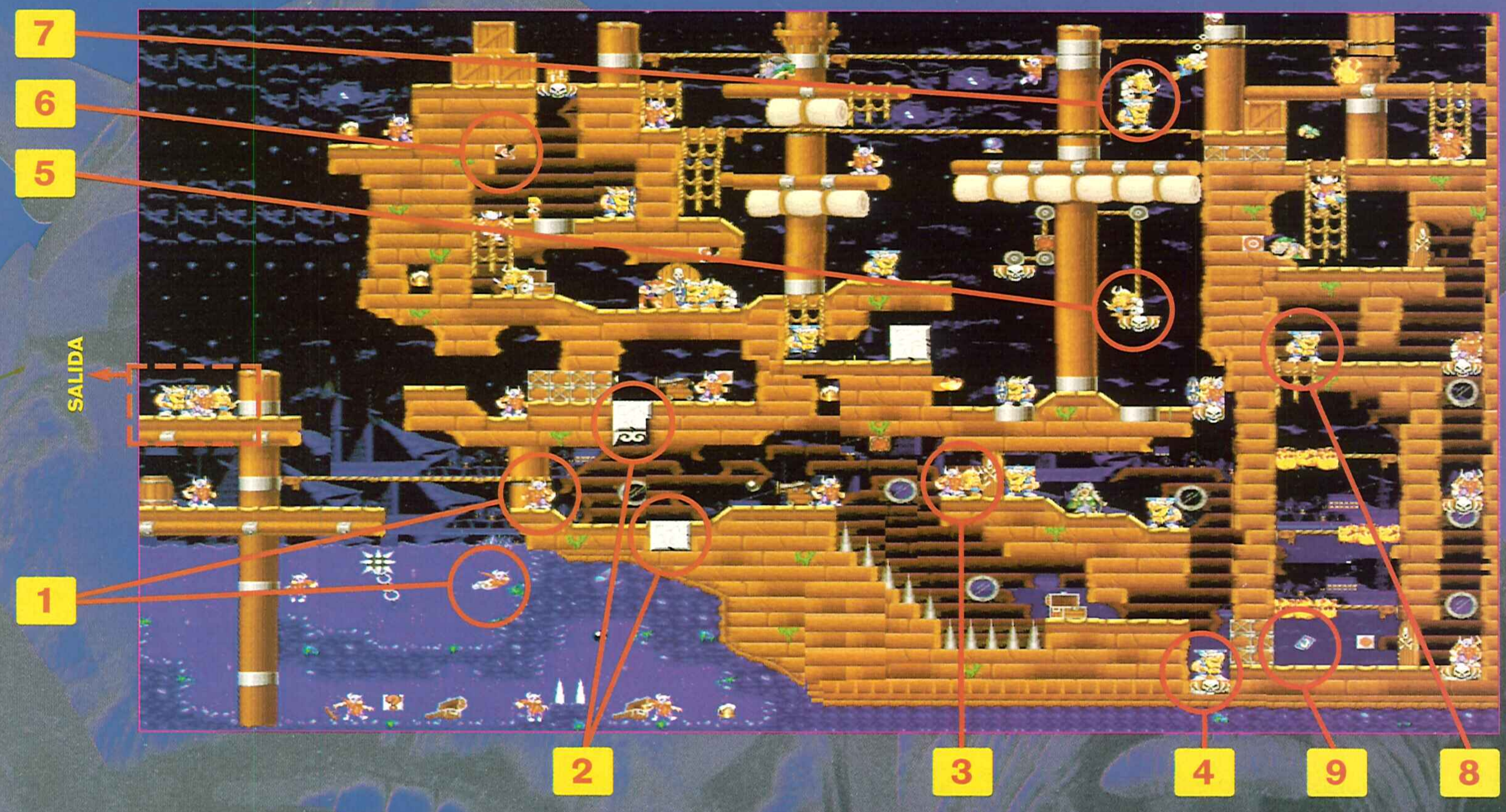
5. CONTRAPESOS. Cárgate al enemigo y haz que Olaf proteja a sus amigos del fuego. Pon a Baleog en la plataforma izquierda y a Erik en la derecha. Cuando ambos estén en equilibrio, engancha a Baleog en el circulo rojo y déjale allí. Después, pon a Olaf en la plataforma izquierda y a Erik en la derecha. Balancea a Baleog y hazle caer en la plataforma de la derecha. La plataforma de Olaf subirá y éste alcanzará la zona de su izquierda. Hazle pequeño, baja las escaleras y empuja la piedra.

6. LAS ESCALERAS. Para que Olaf y Baleog suban por aquí, Erik tiene que encaramarse a ellas y pulsar **Y**.

7. EL ABISMO. Al final del camino de cuerdas hay unas cajas que Baleog no pasa. Lleva a Olaf con el escudo sobre su cabeza y a Baleog agarrado por las cuerdas superiores. Cuando no pueda avanzar más, suéltale sobre el escudo de su compañero.

8. YO ME BAJO AQUÍ. Los tres van en el ascensor, pero Olaf se baja en la primera parada y esquiva las barreras de fuego planeando. Llega abajo y pulsa el interruptor.

9. OTRO ASCENSOR. Erik rompe otro muro. Después, toma el ascensor y...



NIVEL 18

1. LA ESCALERA. **Desenrosca la escalera** para que puedan subir todos.

2. SOBRE EL ESCUDO. Sube a Olaf y espera junto al interruptor con el escudo sobre la cabeza. Luego, sube a Baleog y hazle caer sobre el escudo de Olaf. Desde alli, estira el brazo de Baleog y abrirás la puerta.



3. CUIDADO CON LOS COFRES. Algunos **esconden bombas** que estallan casi al instante.

4. GASES TÓXICOS. Olaf avanza por la izquierda y **destroza las cajas**.

5. INTERRUPTORES VARIADOS. Baleog tiene que **activar el interruptor** que abre las puertas que encuentras algo más abajo. Cuando lo permita la situación, **Olaf debe pasar y coger la bomba** que luego pondrá en la barrera. Una vez destrozada, Fang tendrá el camino despejado.

6. VA POR TI, BALEOG. Una vez arriba, debes hacer que Olaf planee hacia la derecha y destroce las cajas con uno de sus famosos gases. De esta manera, Baleog podrá subir y avanzar a la derecha, usando los ganchos, para **hacerse con la tarjeta de la "C"**.

7. LOS DOS CAÑONES. Después de abrir la **cerradura amarilla**, el equipo se encontrará con **dos cañones enfrentados y disparando** en ambas direcciones. Olaf no puede proteger los dos flancos, por lo que tendrás que esperar el momento oportuno para pasar, aunque es muy probable que seas alcanzado por alguna de las balas. Lo más conveniente es que lleves en tu reserva algún **objeto para recuperar tu energía**.

8. SÚPER LOBO. **Toma el control de Fang** y hazle llegar al punto marcado en el mapa para que **desplace la caja**. Luego, desciende al piso inferior y salta a la pared de enfrente donde debes **presionar el botón** para hacer caer el bloque que desplazaste antes a la zona donde te encuentras en este momento.

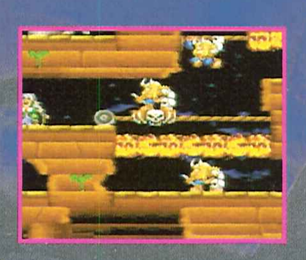
9. COLABORACIÓN. Sube con Olaf y Baleog al punto que comentábamos antes y vuelve a hacer que Baleog se ponga sobre el escudo de su compatriota. Avanzando poco a poco, alcanzará a presionar el interruptor estirando el brazo . Esto **abrirá el camino por la zona alta** del mapeado.

10. LLAVE BLANCA. El único que puede ir por aqui es Olaf con su capacidad para disminuir de tamaño. Al final lo que conseguirá es la **llave blanca**.

11. CONTRAPESOS. Fang y Olaf se suben a la plataforma de la izquierda y Baleog a la de la derecha. Cuando llegue arriba, intentando no ser alcanzado por los balazos del cañón, Baleog debe esperar al resto de sus compañeros.

12. PROTECCIÓN. Ahora, Olaf ofrece **protección a sus compañeros con su maravilloso escudo**, cosa que Fang y Baleog aprovechan para pasar indemnes al otro lado.

13. FINAL. Ya solo queda **bajar por las cuerdas y caer sobre la plataforma**. Hay que calcular bien el movimiento porque es posible caer sobre las llamaradas en caso de realizar una operación incorrecta.



FASE 4. UN PASEO POR LA JUNGLA

En esta fase vuelven a aparecer los intrépidos vikingos, por supuesto acompañados por sus inseparables colaboradores: el lobo y el dragón. Los objetos que hay que localizar en este caso son una muñeca vudú, un cuerno negro y una calavera.

NIVEL 23

1. TODOS A SALTAR. Este interruptor abre la **salida del chorro de aire del agujero de abajo**. Erik es el único que puede presionarlo. Después debe aprovechar el efecto del aire en su cuerpecillo para abrir la puerta de la sala en la que se encuentran. Todos hacia fuera.



2. LLAVE AMARILLA. El único capaz de hacerse con esta llave es **Fang**. Una vez en su poder debe ir a la cerradura de ese mismo color y utilizarla allí. No muevas de este punto al lobo.

3. ACTIVANDO LA PLATAFORMA. Baleog sigue por la izquierda, se deshace del enemigo y luego vuelve a pulsar este botón para **activar la plataforma móvil.**

4. CABEZÓN ERIK. Ahora le toca a Erik. El joven vikingo debe subirse a la plataforma "móvil" de antes, y dar un par de supersaltos para hacer añicos las piedras superiores. Estas piedras ocultaban dos ganchos, imprescindibles para que Baleog pueda alcanzar el otro lado.

5. PLANTAS CARNÍVORAS. Presta atención a estas plantas porque aunque creas que las has eliminado, sólo desaparecerán por un momento. Tanto Fang como Baleog o Scorch pueden hacerse cargo de ellas.

6. CADA UNO POR SU LADO. Haz que Erik suba al piso superior por medio del chorro de aire. Un poco a la izquierda encontrarás un **ascensor**. Baja con él y **recoge a Baleog** en ese punto.

7. EL PUENTE. Este botón hace que baje un puente para que pase Baleog. Luego basta con ir de transportador en transportador para llegar frente al templo de piedra.

8. NATACIÓN. Mientras Baleog espera tranquilamente, Erik puede **zambullirse en las aguas y bucear en busca de un camino al interior del templo**. Desde dentro podrá romper la piedra y pasar junto a Baleog.

9. INTERRUPTORES. Sube a Baleog en la plataforma móvil y golpea los dos interruptores con el brazo biónico. Se abrirán caminos por los que continuar avanzando.



10. CONTRAPESOS. Pon a Baleog en la plataforma de la derecha y a Erik y Fang en la de la izquierda. Cuando Baleog esté en lo más alto, tiene que **estirar su brazo para coger la calavera** y la bomba, que debe poner justo en el bloque de piedras **bajo la balanza humana**.

11. FUEGO. Lleva a Erik junto al teletransportador donde Fang lleva media partida, y rompe el muro de la izquierda. Al hacerlo, **caerán dos grandes bloques de piedra y la estatua quedará libre**. Ahora, cada vez que pulses el botón que hay junto a ti, **saldrá fuego de la boca de la estatua**. Si sigues el recorrido de una de estas bolas infernales, cambiando de personaje cuando corresponda, verás como impacta contra el interruptor que hay en su línea de fuego y se abre la plataforma que conduce a la **llave roja**.

12. FINAL. Una vez que se abra la entrada, basta con coger la correspondiente llave roja y abrir la puerta del hechicero para entregarle los objetos. Respira y prepárate para lo que viene.



SALIDA

1 2 4 6 7 8

3 9 5

NIVEL 25

1. LA ANTORCHA. Para conseguir la antorcha, **haz que Scorch vuele hasta la pequeña gruta**. Cuando estés de regreso, pásasela a Erik, que sabrá lo que hacer con ella.

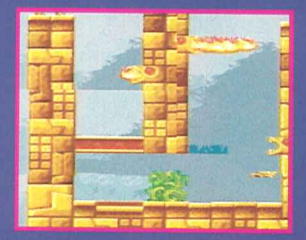


2. SALTA, LOBO, SALTA. Después de recuperar la antorcha, le toca actuar a **Fang**, nuestro querido lobo. Aprovechando sus afiladas garras, debe escalar el muro de piedra prestando mucha atención a las **ráfagas de fuego que salen de la pared**. La técnica de **dejarse caer para luego retomar la escalada** en el momento oportuno funciona a la perfección. Ya no queda más que volver a caer por la otra pared, vigilando una vez más el fuego, y dejar que el resto de compañeros se luzca.



3. NATACIÓN. Lleva a **nadar** un rato a **Erik** a este **lago subterráneo**. Por el agua encontrarás una nueva salida a tierra firme. En esa zona, **libera al gorila** rompiendo el muro de piedra con el casco.

4. LA BALDOSA. Fang continua escalando, gracias a sus garras, por los muros hasta llegar junto a **una de las plantas carnívoras**. A su



lado hay una baldosa que luego resulta ser un interruptor y que al ponerse sobre ella abre un camino para que pase el dragón.

5. EL INTERRUPTOR. En primer lugar, **lleva a Scorch hasta el gorila liberado** y acaba con él. Más adelante, lanza fuego al botón y continúa abriendo puertas y eliminando plantas carnívoras.



6 TELETRANSPORTADOR. Erik y Fang utilizan el teletransportador de abajo a la izquierda y aparecen en una nueva zona, que como veis aparece señalada en el mapa. Allí, Erik debe **romper el muro para que Scorch pueda lanzar una de sus bolas de fuego** con destino el interruptor.

7 LA SEGUNDA BALDOSA. Estando asi las cosas, **Fang debe avanzar hasta situarse sobre la posición de Erik y el dragón**. Allí cerca hay una segunda baldosa que abre la puerta que ocultaba una **llave amarilla**.

8. HÁGASE LA LUZ. Erik, que es el que posee la antorcha desde el principio de la partida, debe ir a la zona que se acaba de abrir -la de la llave amarilla-. Es imprescindible que acuda él porque de lo contrario Fang se quedaria a oscuras, y el lobo necesita ver los fuegos que salen de la pared por la que debe descender. Podria acabar churruscado.

9. EL FUEGO DE LA ESTATUA. Más abajo de la posición en la que se encuentra Erik hay un **interruptor**. Presiónale y saldrá una ráfaga de fuego que dará en el interruptor que hay junto a Fang. Entonces caerá una piedra del techo que permitirá al lobo atravesar los pinchos. Abre la cerradura amarilla y...hasta el mes que viene.



Nintendo 64

Mortal Kombat Trilogy

Claves para la victoria

Abre tus ojos al poder de Nintendo Acción. Sé implacable con tus enemigos y pon en práctica todos estos códigos y movimientos que publicamos a continuación. Serás invencible en el penúltimo Kombate Mortal.

CÓDIGOS DE COMBATE

Puñetazo alto	= **HP** (High punch)	Adelante = ⇨	
Puñetazo bajo	= **LP** (Low punch)	Atrás = ⇦	
Patada alta	= **HK** (High kick)	Arriba = ⇧	
Patada baja	= **LK** (Low kick)	Abajo = ⇩	

MK Morphs (TRANSFORMACIONES)

Selecciona a Shang Tsung en el menú de personajes y una vez que haya comenzado el combate, pulsa las combinaciones que te indicamos para transformarlo en el personaje que desees. Podrás **utilizar todos los golpes del guerrero en que te conviertas.**

CYRAX = BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO.

ERMAC = ⇩ - ⇩ - ⇧

JADE = ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ + BLOQUEO.

JAX = ⇨ - ⇨ - ⇩ - LP.

JOHNNY CAGE = ⇨ - ⇩ - ⇨ - HP.

KABAL = LP - BLOQUEO - HK.

KANO = ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.

KITANA = ⇨ - ⇩ - ⇨ - CORRER.

KUNG LAO = CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER.

LIU KANG = ⇨ - ⇩ - ⇦ - ⇧ - ⇨

MILEENA = CORRER - BLOQUEO - HK.



BARAKA

Blade Spark: ⇩ - ⇦ - HP.
Blade Swipe: ⇦ + HP.
Shredder: ⇦ - ⇦ - ⇦ - LP.
Blade Spin: ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO (manteniendo BLOQUEO durante unos segundos).
Fatality (cerca del adversario): ⇦ - ⇦ - ⇦ - HP
Fatality (cerca del adversario): ⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Animality (cerca del adversario): Mantener HP (⇨ - ⇦ - ⇩ - ⇨), y soltar HP.
Friendship: ⇩ - ⇨ - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK.
Brutality: HP, HP, HP, LP, LP, BLOQUEO, HK, HK, LK, LK, BLOQUEO.
Stage: LK - CORRER - CORRER - CORRER - CORRER.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + HP - ⇩ + HP.

CYRAX



Close Grenade: Mantener LK (⇦ - ⇦ - HK).
Far Grenade: Mantener LK (⇨ - ⇨ - HK).
Net: ⇦ - ⇦ - LK.
Teleport (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇩ - BLOQUEO.
Air Throw (tu luchador debe estar en tierra y tu oponente en el aire): ⇩ - ⇨ - BLOQUEO y luego LP para hacer cualquier fatality.
Fatality Helicopter: ⇩ - ⇩ - ⇧ - ⇩ - HP.
Fatality autodestructivo (cerca del adversario) : ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇧ - CORRER.
Animality Tiburón (cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇩ - ⇩
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - HK - HP - HK - HK - HP - HK - HP - HK - LK - LP.
Stage: CORRER - BLOQUEO - CORRER.
Standard Combo: HP - HP - HK - HP - HK - ⇦ + HK.

ERMAC

Fireball: ⇩ - ⇦ - LP.
Exploding Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Telekinetic Slam: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HK.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - CORRER - CORRER - HK.
Fatality: ⇩ - ⇧ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - BLOQUEO.
Animality (retirado del enemigo): ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - HP - LP - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP - LK - HK.
Stage: CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - LK.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + LP - HK - ⇦ + LK.

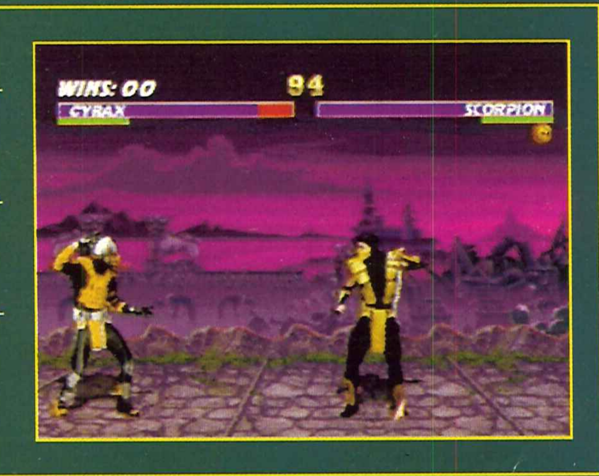
JADE

Boomerang (alto): ⇦ - ⇨ - HP.
Boomerang (medio): ⇦ - ⇨ - LP.
Boomerang (bajo): ⇦ - ⇨ - LK.
Boomerang (de vuelta): ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP (sólo regresará si tu oponente es humano y salta el boomerang).
Projectile Invencibility: ⇦ - ⇨ - HK.
Glow Kick: ⇩ - ⇨ - LK.
Fatality (cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇩ - ⇨ - HP.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇦ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - LK - HP - LP - HK - HK - LK - BLOQUEO - BLOQUEO - HP - HK.
Stage: ⇦ - ⇨ - ⇩ + CORRER.
Standard Combo: HP - HP - ⇩ + LP - LK - HK - ⇦ + LK - ⇦ + HK.

JAX

1 Missile: ⇦ - ⇨ - HP.
2 Missiles: ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Gotcha Grab: ⇨ - ⇨ - LP.
Backbreaker (en el aire): BLOQUEO.
Quad Slam: Presiona rápidamente HP
Ground Pound: Mantener LK y soltar LK
Dashing Punch: ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇧ - ⇩ - ⇨ - ⇧ - BLOQUEO.
Fatality (alejado del adversario): CORRER - BLOQUEO - CORRER - CORRER - LK.
Animality (cerca del adversario): Mantener LP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) y soltar LP.
Friendship: LK - CORRER - CORRER - LK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LK
Brutality: HP - HP - HP - BLOQUEO - LP - HP - HP - HP - BLOQUEO - LP - HP
Stage: ⇩ - ⇨ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HK - HK - ⇩ + HP - HP - BLOQUEO - LP - ⇦ + HP.

NIGHTWOLF = ⇧ - ⇧ - ⇧
NOOB SAIBOT = ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇦ - HK.
RAIN = CORRER - BLOQUEO - LK.
RAYDEN = BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO.
REPTILE = CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
SCORPION = ⇩ - ⇩ - ⇨ - LP.
SEKTOR = ⇩ - ⇨ - ⇦ - CORRER.
SHEEVA = MANTENER LK (⇨ - ⇩ - ⇨) Y SOLTAR LK Ó ⇨ - ⇩ - ⇨ - LK - LK.
SINDEL = ⇦ - ⇩ - ⇦ - LK.
SMOKE (HUMANO) = BLOQUEO - CORRER - LK.
SMOKE (ROBOT) = ⇦ - ⇦ - ⇩ - LK.
SONYA = ⇩ + CORRER + LP + BLOQUEO.
STRYKER = ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK.
SUB ZERO = BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER - CORRER.



JOHNNY CAGE

High Fireball: ⇨ - ⇩ - ⇦ - HP.
Low Fireball: ⇦ - ⇩ - ⇨ - LP.
Green Shadow Kick: ⇦ - ⇨ - LK.
Red Shadow Kick: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK.
Shadow Uppercut: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LP.
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - LK.
Animality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HK.
Stage: ⇩ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HK.
Brutality: HP - LK - HK - LP - HP - HK - HK - HP - HP - LP - HP.
Standard Combo: HP - HP - LP - ⇩ + LP.

KABAL

Top Spin: ⇦ - ⇨ - LK.
Eye Spark (se puede hacer en el aire): ⇦ - ⇦ - HP.
Ground Saw:⇦ - ⇦ - ⇦ - CORRER.
Fatality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
Animality (cerca del adversario): Mantener HP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar HP.
Friendship (lejos del adversario): CORRER - LK - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: CORRER - CORRER - LK.
Brutality: HP - BLOQUEO - LK - LK - LK - HK - LP - LP - LP - HP - LP.
Stage: BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
Standard Combo: LK - LK - HP - HP - ⇩ + HP.

KANO

Knife Throw: ⇩ - ⇦ - HP.
Knife Uppercut: ⇩ - ⇨ - HP.
Cannonball: Mantener LK, soltar LK.
Upward Cannonball: ⇨ - ⇩ - ⇨ - HK
Grab and Shake: ⇩ - ⇨ - LP.
Air Throw (debe estar en el aire): BLOQUEO
Fatality (cerca del adversario): Mantener LP (⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨) y soltar LP.
Fatality: LP - BLOQUEO - BLOQUEO - PATADA.
Animality (Cerca del adversario): Mantener HP (BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO) soltar HP.
Friendship: LK - CORRER - CORRER - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Brutality: HP - LP - BLOQUEO - HP - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - HK - LK.
Stage: ⇧ - ⇧ - ⇦ - LK.
Standard Combo: HP - HP - HK - LK - ⇦ + HK.




KITANA

Fan Lift: ⇦ - ⇦ - ⇦ - HP ⇨
Fan Throw (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - HP + LP.
Square Wave Punch: ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality (Cerca del adversario): CORRER - CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - PATADA.
Fatality (Cerca del adversario): ⇦ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Animality (ni cerca, ni lejos del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - CORRER.

Friendship: ⇩ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - LP.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - HK.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - HK - BLOQUEO - LK - BLOQUEO - HP - BLOQUEO.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + LP - ⇨ + HP.

KUNG LAO

Hat Throw: ⇦ - ⇨ - LP.
Teleport: ⇩ - ⇧
Flying Kick (debe estar en el aire): ⇩ - HK.
Spin: ⇨ - ⇩ - ⇨ - CORRER (pulsando rápido).
Fatality: CORRER - BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO - ⇩
Fatality (ni cerca ni lejos del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - PUÑETAZO).
Animality (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Friendship: CORRER - LP - CORRER - LK.
Babality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - LP - LK - HK - BLOQUEO - HP - LP - LK - HK - BLOQUEO - HP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Standard Combo: HP - LP - HP - LP - LK - LK - ⇦ + HK.

LIU KANG

High Fireball (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - HP.
Low Fireball: ⇨ - ⇨ - LP.
Flying Kick: ⇨ - ⇨ - HK.
Bicycle Kick: Mantener LK y soltar LK.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Fatality: ⇧ - ⇩ - ⇧ - ⇧ - BLOQUEO + CORRER.
Animality: ⇩ - ⇩ - ⇧

LOS MEJORES TRUCOS



Seleccionar nivel

En la pantalla de selección de personaje, colócate sobre Sonya y presiona ⇧ + **START** a la vez; después, deberás elegir a tu luchador y acto seguido aparecerá un menú donde seleccionar nivel..

Jugar como Shao Kahn

Elige cualquier personaje y cuando estés en el **Pit 3** o en la fase de los tejados (antes de que empiece la lucha), mantén presionada la combinación ⇩ + **HP** + **LP**. Verás



una explosión y Shao Kahn sustituirá a tu personaje. Lo malo es que si ganas, el personaje original que habías elegido al principio se convertirá en tu oponente para el resto del juego.

Jugar como Motaro

Selecciona cualquier personaje y, cuando estés en el **desierto de Jade**, en la **torre de Kahn** o en **Wasteland** (antes de que empiecen las luchas) mantén pulsadas las teclas ⇦ + **HK** + **LK**. De nuevo oirás una explosión y

Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - ⇩ + CORRER.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - LP - HP - BLOQUEO - LK - HK - HK - LK - HK - LP - HP.
Stage: CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - LK.
Standard Combo: HP - HP - BLOQUEO - LK - LK - HK - LK.



MILEENA

Sal Throw: Mantener HP (3 segundos) y soltar HP.
Warp Kick: ⇨ - ⇨ - LK.
Roll: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HK.
Fatality (alejado): ⇦ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - LK.
Fatality (Cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Animality (Cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - HK.
Friendship: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - LP - LP - HP - BLOQUEO - HK - LK - LK - HK - BLOQUEO - HP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HP - HP - HK - HK - ⇧ + LK - ⇧ + HK.



MOTARO

Grab & Smack (debe estar cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Teleport: ⇩ - ⇦ - HK.
Fireball: Mantener LK 3 segundos y luego soltar.
Fatality (Cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK

NIGHTWOLF

Arrow: ⇩ - ⇦ - LP.
Red Arrow: LANZAR UNA FLECHA TRAS OTRA MUY DEPRISA.
Hatchet Uppercut: ⇩ - ⇨ - HP.
Shadow Shoulder: ⇨ - ⇨ - LK.
Red Shadow Shoulder: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK.
Glow: ⇦ - ⇦ - ⇦ - HK.
Fatality (Cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HP.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩
Friendship (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇨ - ⇦ - LP.
Brutality: HP - HP - HK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - HP - HK.
Stage: CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Standard Combo: LK - HP - HP - LP - HACHAZO - HACHAZO.

NOOB SAIBOT

Teleport and Throw: ⇩ - ⇧
Two Noob Throw: ⇨ - ⇨ - HP.
Disable Blocking Fireball: ⇩ - ⇨ - LP
Fatality: ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇧ - CORRER.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - LP.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Animality: ⇦ - ⇨ - ⇦ - ⇨ - HK.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO.
Brutality: HP - LK - LP - BLOQUEO - LK - HK - HP - LP - BLOQUEO - LK - HK.
Standard Combo: LK - LK - LK - LK.



RAIN

Lightning: ⇦ - ⇦ - HP.
Levitation Ball: ⇩ - ⇨ - HP.
Super Roundhouse: ⇦ + HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ + HP.
Fatality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - PATADA.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - LP.
Animality: (cerca del adversario) BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HP - LP.
Standard Combo: HP - HP - LP - HP.



RAYDEN

Lightning: ⇩ - ⇨ - LP.
Reverse Lightning: ⇩ - ⇦ - LP.
Teleport: ⇩ - ⇧
Flying Torpedo (se puede hacer en el aire): ⇦ - ⇦ - ⇨
Fatality (cerca del adversario): Mantener HP durante 5 o 10 segundos y después soltar o (cerca del adversario): Mantener BLOQUEO (⇧ - ⇧ - ⇧) soltar BLOQUEO y pulsar HP o (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - HP.
Fatality (cerca del adversario): Mantener LK durante tres segundos, soltar y presionar muy rápido BLOQUEO + LK.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Animality (alejado): - ⇩ - ⇨ - ⇩ - HK.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - HP.
Brutality: HP - HP - LK - LK - LK - HK - LP - LP - LP - BLOQUEO - BLOQUEO.
Standard Combo: HP - HP - LP - ⇩ + LP - SALTO - TORPEDO AÉREO.

LOS MEJORES TRUCOS



Motaro reemplazará a tu luchador. Al igual que ocurría en el código de Shao Kahn, tu oponente será tu luchador original.

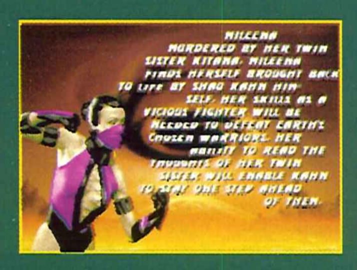


Créditos ilimitados

Basta presionar ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦ en la pantalla donde se cuenta la historia de los luchadores.

Todas las opciones disponibles

En la misma pantalla que antes, pulsa **BLOQUEO - HK - LK - CORRER - LP - HP - HP - HP - LP - LP**. Oirás la voz "Ah - mah!". Ahora, en la pantalla de opciones accedes a las interrogaciones rojas y azules y puedes modificar opciones como créditos ilimitados, dos personajes secretos (Khameleon and Smoke).



Modo de lucha especial

En la pantalla de selección de personaje ponte sobre Kano y pulsa ⇩ + **START**: si lo has

REPTILE

Acid Spit: ⇨ - ⇨ - HP.
Slow Force Ball: ⇦ - ⇦ - HP + LP.
Fast Force Ball: ⇨ - ⇨ - HP + LP.
Slide: ⇦ + LP + BLOQUEO + LK.
Invisibility: ⇧ - ⇩ - HK.
Run Past and Elbow: ⇦ - ⇨ - LK.
Fatality (distancia de salto): ⇦ - ⇨ - ⇩ - BLOQUEO.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Animality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Friendship (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - LK.
Brutality: HP - ⇦ - HK - HK - BLOQUEO - HP - LP - LK - LK - BLOQUEO - LP - HP
Stage: BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO.
Standard Combo: HP - HP - HK - ⇦ + HK.

SCORPION

Spear: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Forward Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇨ - HP.
Air Throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - LP.
Fatality (distancia de salto): ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇧ - CORRER.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Friendship (cerca del adversario): ⇦ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - LK.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - HK - HK - LK - HK - HP - HP - LP - HP.
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - LP.
Standard Combo: HK - HK - LK - LK.

SEKTOR

Teleport + Uppercut (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - LK.
Straight Missile: ⇨ - ⇨ - LP.
Double Missile: ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP.
Heat Seeking Missile: ⇨ - ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality: LP - CORRER - CORRER - ⇦
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - BLOQUEO.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇧
Friendship (en la mitad de la pantalla): CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Babality: ⇦ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - BLOQUEO - HK - HK - LK - LK - LP - LP - HP.
Stage: CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Standard Combo: HP - HP - HK - HK - ⇦ + HK.



SHANG TSUNG

I Fireball: ⇦ - ⇦ - HP.
2 Fireballs: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HP.
3 Fireballs: ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HP.
Volcanic Eruption: ⇨ - ⇦ - ⇦ - LK.

SHAO KAHN

Hammer: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Fireball: ⇨ - ⇦ - ⇨ - LK.
Charge: ⇨ - ⇨ - HP.
Upward Charge: ⇩ - ⇩ - ⇨ - HK.
Taunt: Mantener BLOQUEO (⇧ - ⇧ - CORRER).
Laught: ⇩ - ⇩ - CORRER.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.

SHEEVA

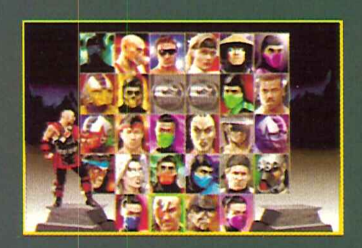
Teleport Stomp: - ⇩ - ⇧
Ground Shake: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HK.
Fireball: ⇩ - ⇨ - HP
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - LP.
Fatality (cerca del adversario): Mantener HK (⇦ - ⇨ - ⇨) soltar HK.
Animality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - pausa - HP (la pausa es para que no salga un Fireball) O Mantener HP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar HP y luego presiona HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇦ - HK.
Brutality: HP - LP - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP - HP.
Stage: ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Standard Combo: HP - HP - LP - HK - HK - LK - ⇦ + HK.

SINDEL

Fireball: ⇨ - ⇨ - LP.
Double Fireball: ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP.
Air Fireball (se debe hacer en el aire): ⇩ - ⇨ - LK.
Fly: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK (presiona ⇦ para aterrizar).
Scream: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Fatality: CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER + BLOQUEO.

LOS MEJORES TRUCOS

pulsa ⇩ + **START**: si lo has hecho correctamente, la pantalla se sacudirá y podrás elegir una modalidad de lucha más complicada.



Jugar como Smoke (Humano)

Selecciona a Smoke (robot) y después mantén pulsados ⇦ + **HP + HK + BLOQUEO Y CORRER**. Hazlo antes de que empiece el combate y mantenlos presionados hasta el inicio.

Fatalities al precio de Babalities



Aqui tienes una manera para morir con un poco más de dignidad: cuando tu oponente se disponga a realizarte un Babality, espera a que complete la secuencia y justo antes de que vayas a transformarte en un bebé, mantén presionada la combinación **HP, HK, LP y LK** de forma simultánea. Cambiarás el Babality por un Fatality.

Selección personaje aleatoria

Para activar esta opción sitúate sobre **Noob Saibot** o **Rain** en la

Animality: ⇨ - ⇨ - ⇧ - HP.
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Brutality: HP - BLOQUEO - LK - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HK - HP - HP - LP - HK.

SMOKE (humano)

Spear: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport Punch (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: CORRER - ⇦ - CORRER - CORRER - HK.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - CORRER.
Animality (alejado): ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HK.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - CORRER.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - CORRER.
Brutality: HP - LK - LK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - LP - HP - HP - BLOQUEO
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - LP.
Standard Combo: HK - HK - LK - ⇦ + LK - ⇦ + HK.

SMOKE (robot)

Harpoon: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport + Uppercut (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - LK Invisible: ⇧ - ⇧ - CORRER.
Air throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: ⇧ - ⇧ - ⇨ - ⇩
Fatality: Mantener CORRER + BLOQUEO (⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇧) soltar CORRER + BLOQUEO.

Animality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - BLOQUEO.
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK.
Brutality: HP - LK - LK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - LP - HP - HP - BLOQUEO - BLOQUEO.
Stage: ⇨ - ⇨ - ⇩ - LK.
Standard Combo: HP - HP - LK - HK - LP.

SONYA

Energy Rings: ⇩ - ⇨ - LP.
Leg Grab: ⇩ + LP + BLOQUEO.
Square Wave Punch: ⇨ - ⇦ - HP.
Bicycle Kick: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HK.
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): Mantener BLOQUEO + CORRER (⇧ - ⇧ - ⇦ - ⇩), soltar BLOQUEO + CORRER.
Fatality: ⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - CORRER.
Animality (cerca del adversario): Mantener LP (⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar LP
Friendship: ⇦ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - CORRER.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - LK.
Brutality: HP - LK - BLOQUEO - HP - LK - BLOQUEO - HP - LP - BLOQUEO - HK - LK.
Stage: ⇨ - ⇨ - ⇩ - HP.
Standard Combo: HK - HK - HP - HP - LP - ⇦ + HP.

STRYKER

Double High Grenade: ⇦ - ⇩ - ⇨ - HP.
Double Low Grenade: ⇦ - ⇩ - ⇨ - LP.
Shoot Gun: ⇦ - ⇨ - HP.
High Grenade: ⇩ - ⇦ - HP.
Low Grenade: ⇩ - ⇦ - LP.
Baton Trip: ⇨ - ⇦ - LP.
Baton Throw: ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality (alejado): ⇨ - ⇨ - ⇨ - LK.
Animality: CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Friendship: LP - CORRER - CORRER - LP (cruzando la guardia).
Babality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - LP - HK - LK - HP - LP - LK - HK - HP - LK - LK.
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Standard Combo: LK - HP - HP - LP.

SUB ZERO

Freeze: ⇩ - ⇨ - LP.
Ground Freeze: ⇩ - ⇦ - LK.
Ice Shower: ⇩ - ⇨ - HP.
Ice Shower (enfrente): ⇩ - ⇨ - ⇦ - HP.
Ice Shower (detrás): ⇩ - ⇦ - ⇨ - HP.
Ice Statue (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - LP.
Slide: ⇦ + LP + BLOQUEO + LK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Fatality (cerca): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - HP.
Animality (cerca): ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇩ - HP.
Friendship (cerca): ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - PATADA.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK
Brutality: HP - LK - HK - LP - HP - HK - HK - HP - HP - LP.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Standard Combo: HP - HP - LK - ⇦ + HK - ⇨ + LK.

LOS MEJORES TRUCOS

pantalla correspondiente y pulsa los botones ⇧ y **START** a la vez.

Códigos de Kombate

Introduce estos códigos en la pantalla de **VERSUS**, en el modo **dos players** y utilizando el botón **izquierdo**, el de ⇧ y el **derecho** de los botones **C**. Por ejemplo, para hacer que desaparezca la barra de energía (987-123), el jugador 1 tiene que pulsar el botón C Izquierda 9 veces, C ⇧ ocho veces y C Derecha 7 veces, y mientras tanto, el jugador 2 tiene que presionar C Izquierda una vez, C ⇧ dos veces y C Derecha tres veces. Estos son los códigos:

- **Desactivar los lanzamientos: 100-100**
- **Handicap P1: 033-000.**



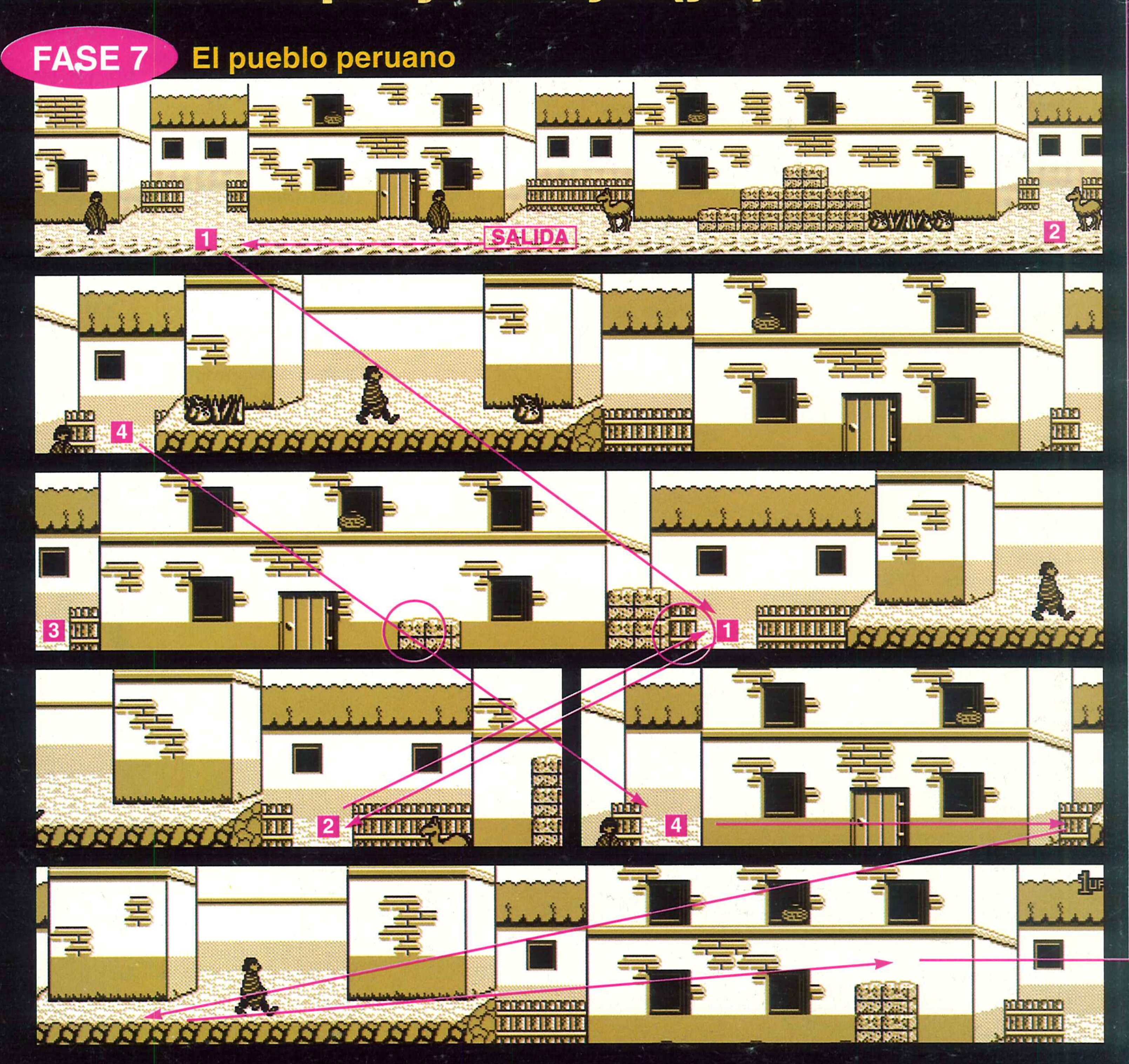
- **Handicap P2: 000-033.**
- **Recuperación rápida tras uppercut: 788-322.**
- **Formas aleatorias: 460-460.**
- **Luchas en la oscuridad: 688-422.**
- **Psycho Kombat: 985-125.**
- **Juego de disparos: 642-468.**
- **Juego de tenis: 246-246.**
- **Combos desactivados: 722-722.**
- **Movimientos especiales desactivados: 555-556.**
- **Los dos jugadores hacen la mitad de daño: 390-390.**

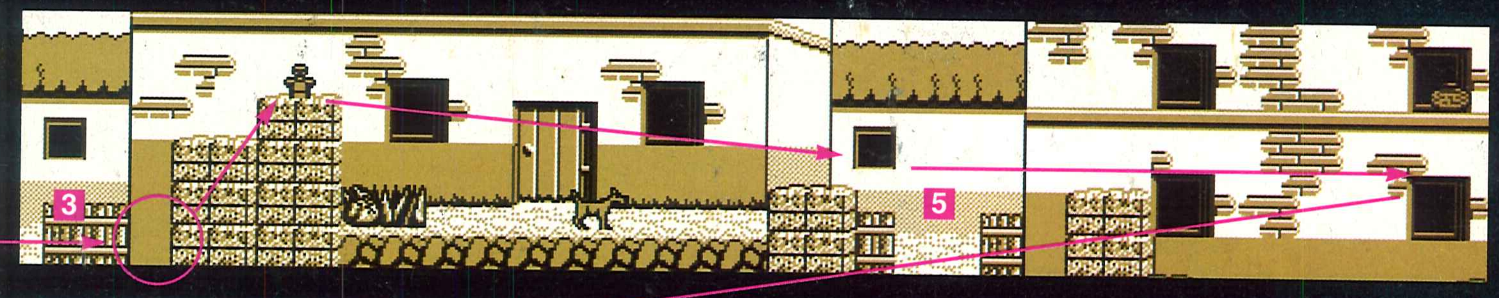
Tintín El Templo del Sol

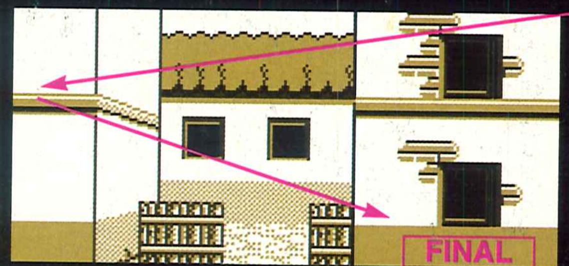
Primeros mapas y consejos (y 2)

Aquí os ofrecemos la segunda y definitiva entrega de la guía de Tintín, un auténtico manual de supervivencia con el que saldrás airoso de la última aventura del intrépido periodista.

FASE 7 El pueblo peruano





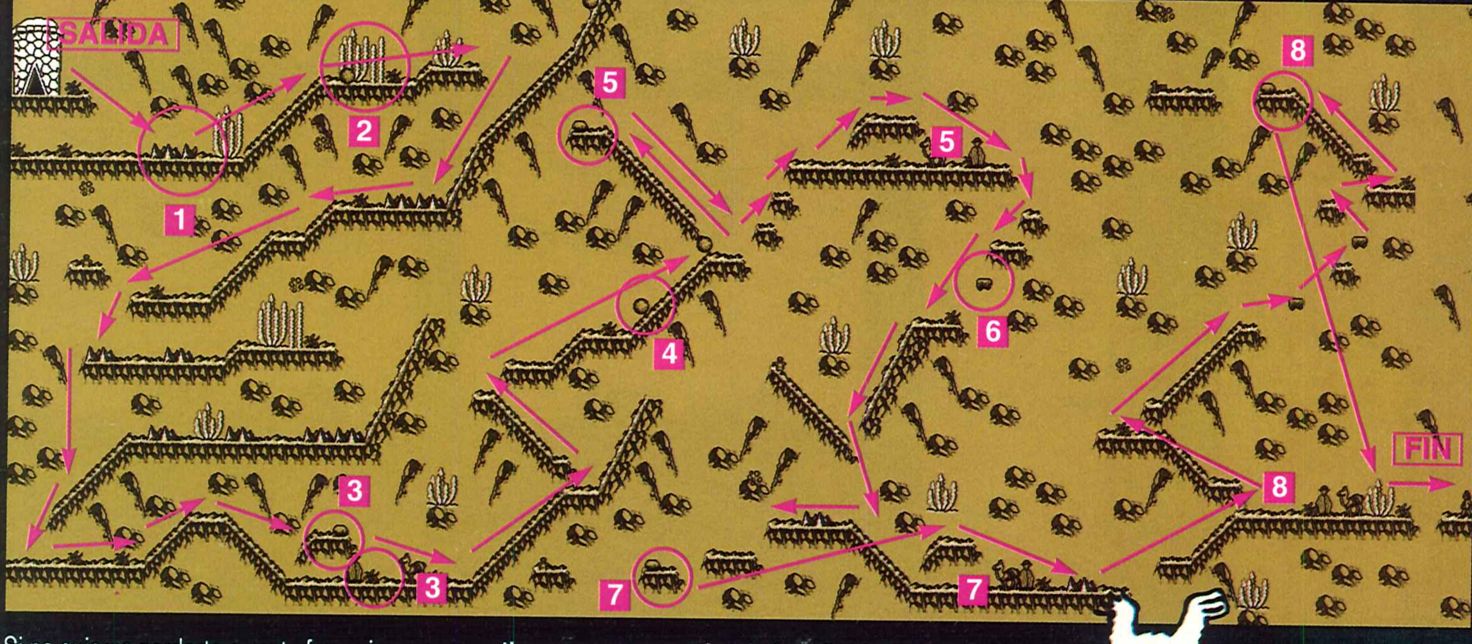


Los **peligros de esta fase** son los peruanos que van de un lado para otro, los perrillos que se lanzan a por ti nada más verte, las afiladas estacas que hay junto a algunas cajas y las macetas que caen desde ciertas ventanas. Pero tranquilos, bastará con saltar o acceder al plano superior de la pantalla para evitarlos. Eso sí, mucho ojo, porque **con la caja no podrás pasar al plano superior**. Muy fácil, lo que tienes que hacer es dejar la caja, resguardarte del enemigo y cogerla de nuevo.

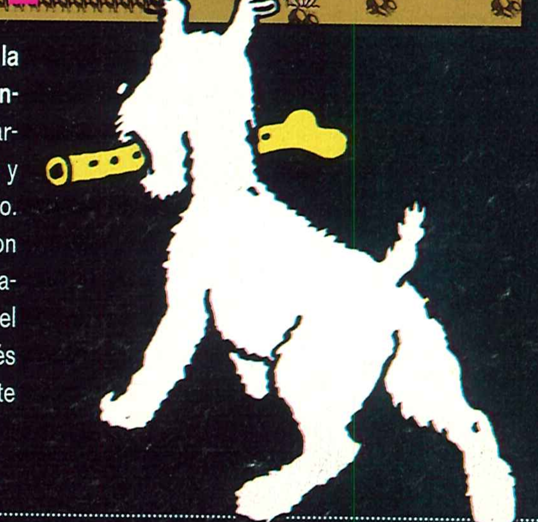
En el mapa **hemos marcado el punto al que conducen todas las entradas**, y las flechas indican cuál es el camino más seguro para superar el nivel.

Desde la salida avanza hasta la entrada 1. En la nueva zona ve a la derecha y recoge la caja marcada con un círculo. Vuelve a la izquierda y deja la caja donde indica la flecha. Utilízala para superar el fardo de paja y alcanzar la entrada 4. Algo más a la derecha del punto al que vas a parar hay una nueva caja que otra vez tendrás que coger para dejarla en el punto indicado con un círculo. Así podrás escalar los fardos y continuar. Ahora debes superar el punto 5, es decir, **saltar de un fardo a otro sin caer al suelo** con el objetivo de llegar al final. En caso de que no logres dar el salto, que sepas que el punto 5 conduce a la entrada 3, con lo que bastará con ir a la derecha, a la entrada 4 y repetir el proceso.

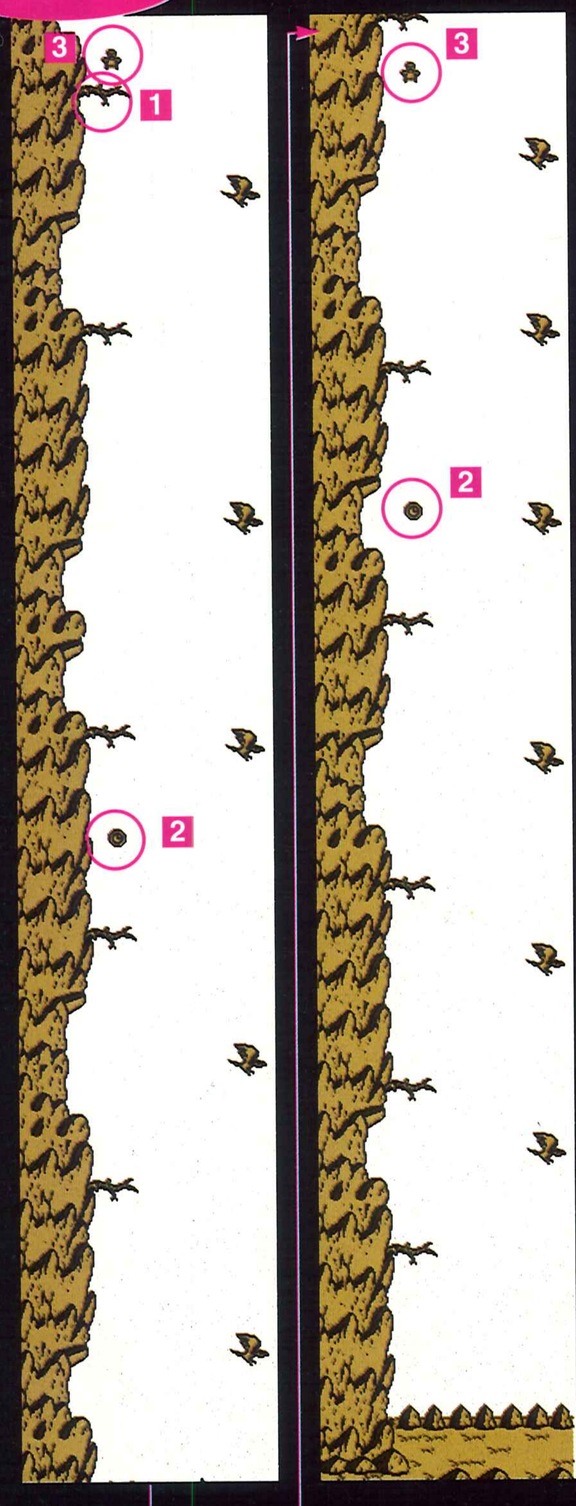
FASE 8 La escalada



Si no quieres perderte en esta fase, sigue nuestros consejo, presta atención a las flechas del mapa y ojito a los peligros señalados. Hablamos de **piedras afiladas como cuchillos** (1), **rocas fijas** (2) o **rodantes** (4), que todavía son más complicadas, y pequeñas plataformas que se rompen si permaneces demasiado tiempo sobre ellas. (6).Aparte de eso, es importante que **bloquees a los peruanos que intentan impedir tu misión**. Resulta que los malvados se lanzan a por ti en cuanto te pones a tiro. **Para impedirlo tienes que coger unas piedras, llevártelas a la zona en cuestión y depositarlas donde convenga**. Eso es precisamente lo que hemos marcado en el mapa. Es decir, coge la piedra 3 y suéltala en el punto que lleva el mismo número. La misma operación tendrás que repetirla con las piedras números 5, 7 y 8, que tienes indicadas en el mapa. Y esto es lo más complicado, el resto pasa por saltar inmediatamente después de resbalar por alguna cuesta, para no clavarte los pinchos, y poco más.



FASE 9 El vuelo del cóndor



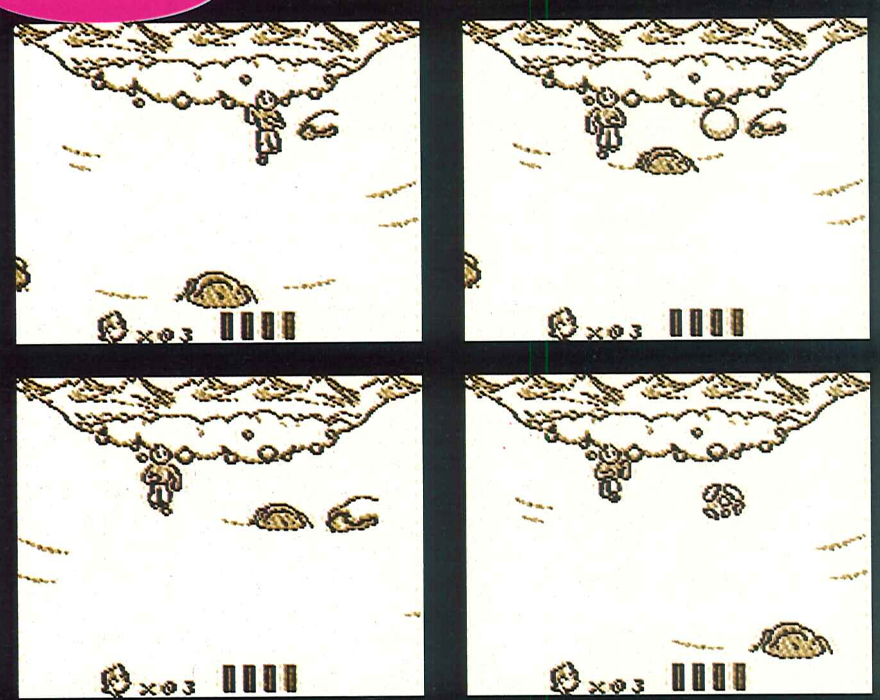
En esta fase viajamos **agarrados a las patas de un cóndor**, en peligroso descenso por una montaña plagada de peligros. Estos son los puntos más importantes:

1. Las ramas de los árboles son el principal obstáculo. Cada vez que choques con una, **perderás un poco de energía**. Además, y aunque no aparezcan en al mapa, hay otros pájaros y piedras que te pondrán las cosas todavia más complicadas. La mejor manera de evitar gran parte de los peligros es **intentar mantenerse lo más alejado posible de la pared** del acantilado, excepto cuando se acerquen los relojes de tiempo.

2. Precisamente **los relojes de tiempo son fundamentales**. Están pegaditos a la roca y es **imprescindible que los recojas. Si te saltas uno sólo no tendrás opciones de llegar al final**. Echa un ojo al mapa para ver dónde se encuentran.

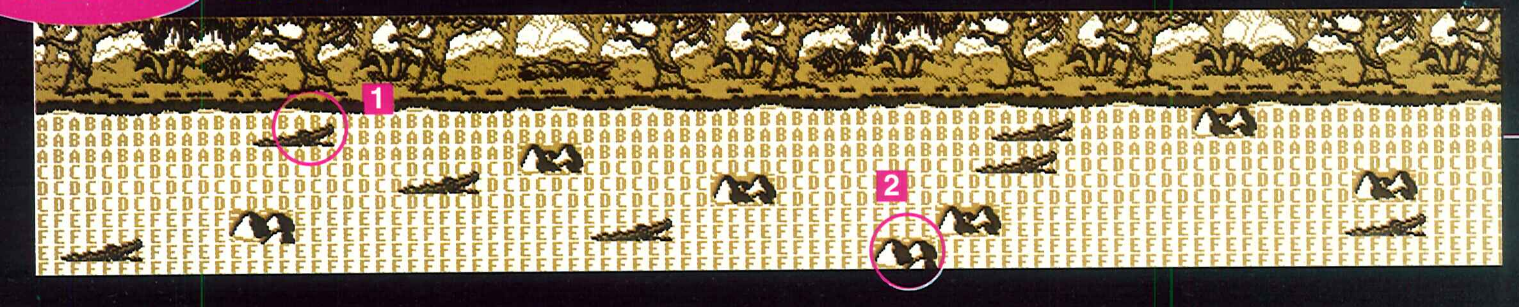
3. A lo largo del descenso tendrás un par de ocasiones de **recoger algo de energía**. Estas bonificaciones están muy pegadas a las ramas para que no sea fácil hacerse con ellas. **Arriésgate sólo si estás muy apurado**, ya que puede que logres el efecto contrario al que persigues, o sea que pierdas energia.

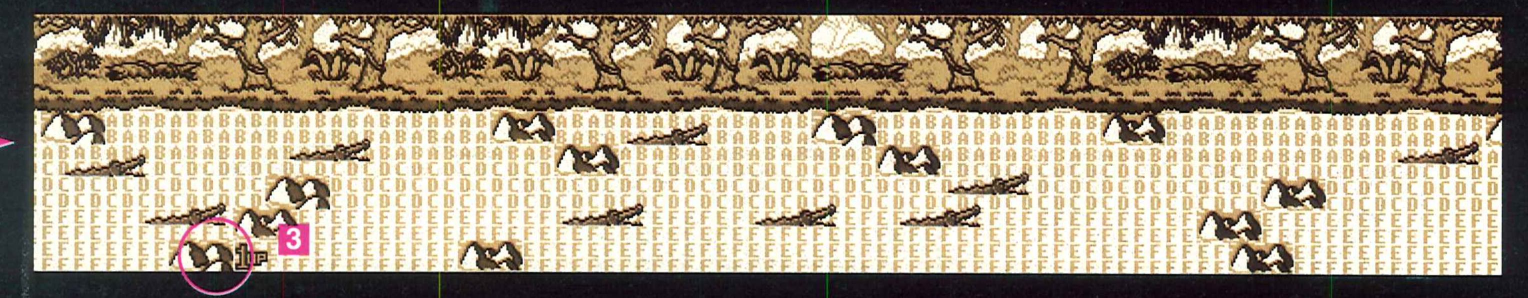
FASE 10 La tormenta de nieve



En esta ocasión Tintin se ve envuelto en una tormenta de nieve que provoca una **avalancha espectacular**. La nieve te pisa los talones y tú **tienes que correr a toda prisa a la vez que tratas de esquivar todos los objetos** que salen lanzados impetuosamente por la fuerza de la avalancha. Piedras y bolas de nieve tratarán de cortarte el avance, pero es que además **el recorrido está plagado de rocas** que te quitarán energia en cuanto choques con ellas. Estas últimas dificultades se pueden evitar **saltando o moviéndote a izquierda o derecha**, que es lo más fácil.

FASE 11 El río





En la fase del río, Tintín y el Capitán Haddock viajan **a bordo de una canoa india con un par de remos**. Estos son los puntos que debes tener en cuenta:

1. **Los cocodrilos** son el mayor obstáculo. Para deshacerte de ellos, bien puedes darles en la cabeza con los remos o bien simplemente intentas esquivarlos con la canoa (difícil, difícil).

2. **Las piedras** también incordian lo suyo, ya que **impiden que la barca maniobre con comodidad** y en caso de quedar atrapados el scroll te "devorará" y perderás una vida.

3. Como siempre hemos marcado un punto que contiene una **vida extra**. Hacerse con ella es bastante complicado porque **se encuentra entre dos piedras** y puedes quedar bloqueado en tu intento de conseguirla. Una vez más tú decides la mejor opción.

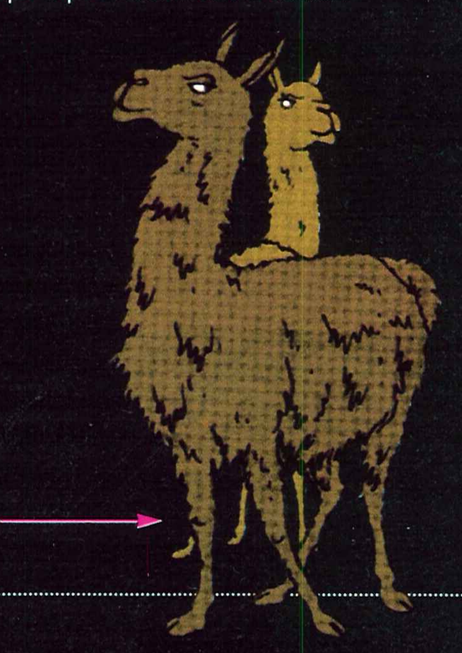
FASE 12 La cascada

Esta es una de las **fases más complicadas** de todo el juego. Así que presta atención a los pasos que tienes que dar.

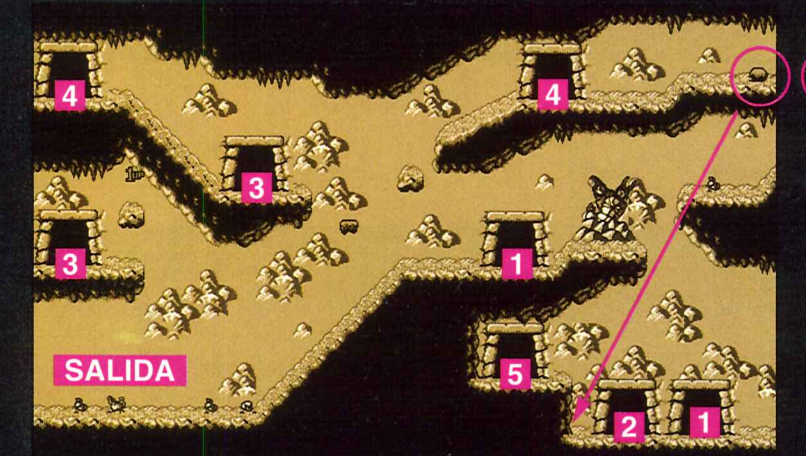
En primer lugar sigue el camino que indican las flechas y ten **cuidado con las piedras pequeñas (1)** que **se desploman casi al instante**. A continuación, sube a la plataforma y empuja la roca 2 hasta el punto marcado con ese mismo número. Ahora podrás encaramarte a ella y alcanzar la plataforma de la catarata. Tras una breve escalada encontrarás a **Zorrino**, que te indica que el camino está bloqueado. Entonces, coge la piedra 3 y vuelve a las plataformas de la catarata. Colócala en el punto indicado con un 3 y sigue escalando hasta llegar al punto 4, donde recogerás una **rama** que debes llevar a Zorrino. Él la pondrá en el lugar marcado y podrás continuar el camino. Después, sube y empuja la piedra 5 hasta el lugar correspondiente, que, como siempre, tiene ese mismo número. Desciende por donde indican las flechas y evita las piedras que caen por la pendiente (6). Acto seguido, coge la piedra 7 y vuelve a ponerla en su sitio para subir a la plataforma superior. Deslízate por las dos rampas y salta antes de llegar a las pequeñas plataformas marcadas con el 5. Recuerda que no puedes permanecer mucho tiempo sobre ellas. Por último, ve al círculo que tiene un 9 a su lado y coge la **cuerda**. Con ella en tus manos dirígete hacia el otro punto 9 y entrégasela a Zorrino, que ahora está allí, para que te permita atravesar la catarata.

FASE 13 Las cuevas

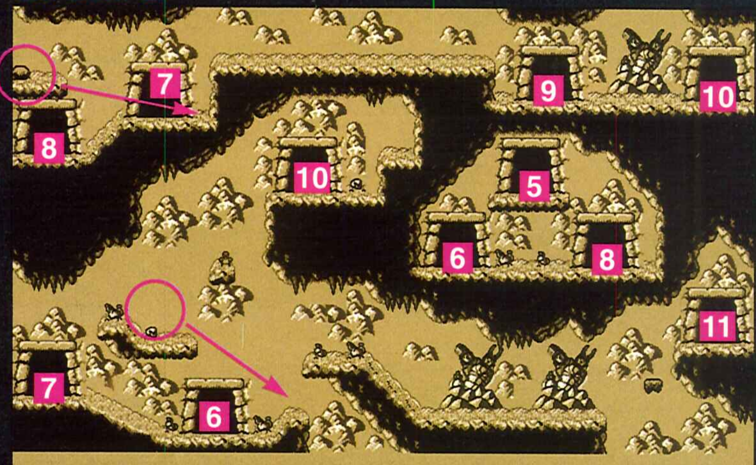
La fase de las cuevas es un laberinto de entradas y salidas. Las cuevas están emparejadas con los mismos números para que sepas dónde apareces cuando te metas por cualquiera de ellas. Ahora vamos con el camino más corto. Desde la salida ve directamente a la cueva 4 de la izquierda utilizando la plataforma. Desde el punto en que apareces (la otra cueva 4) debes coger la piedra y ponerla en el punto que indica la flecha. Subiéndote a esa piedra podrás llegar a la puerta 5, que conduce al punto 5 del mapa de la derecha. Desde allí ve a la cueva 8, que está abajo, métete y saldrás a otra puerta 8 con una piedra arriba. Salta, cógela, ponla donde marca la flecha y ve a la cueva 10. Entra, ve al círculo y empuja la roca hasta la cabeza de la



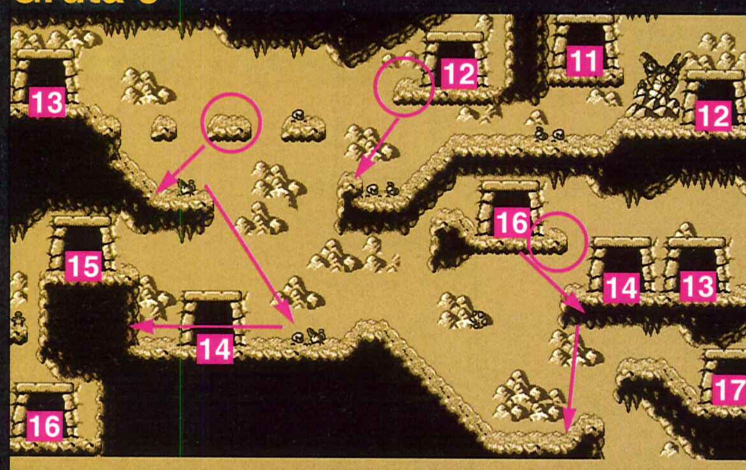
Gruta 1



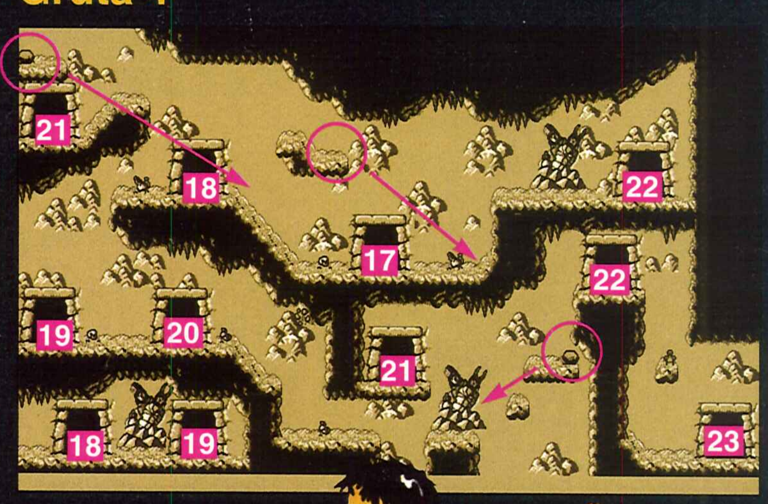
Gruta 2



Gruta 3

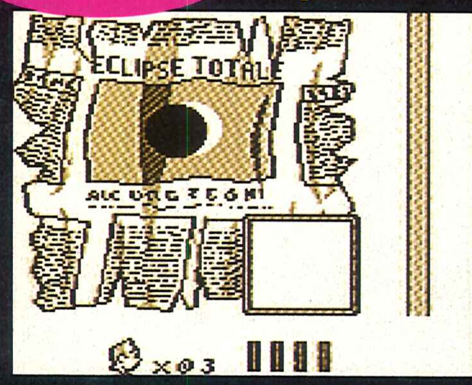


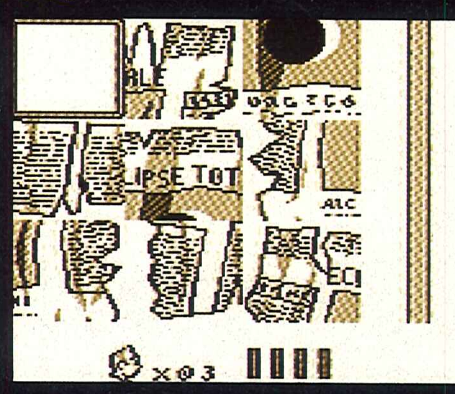
Gruta 4



flecha. Súbete en ella y salta hasta llegar al punto **11.** Desde este punto del nuevo mapa ve a la cueva **12** de abajo y entra. Saldrás al lado de una roca que debes empujar y utilizarla para llegar al punto marcado con un círculo. Se trata de otra roca que debes empujar hasta dejarla junto a la cueva **14.** Súbete a ella y ve a la cueva **16.** Entra y empuja la roca que aparece hasta el lugar señalado. Llegarás a la cueva **17** que conduce al último mapa. Allí ve a la cueva **18** y de ésta a la **19.** Luego, avanza a la derecha hasta coger la piedra que hay cerca de la cueva **21.** Ponla donde se indica y llegarás a la cueva **21**, que te conducirá hasta la nueva **21** que tiene un roca arriba. Cógela, ponla al lado de la cueva **18** y sube a la repisa donde hay otra roca que debes empujar para alcanzar la cueva **22.** Tras cruzar la puerta aparecerás algo más abajo, entonces basta con ir a la derecha a la cueva **23** para, por fin, acabar este nivel.

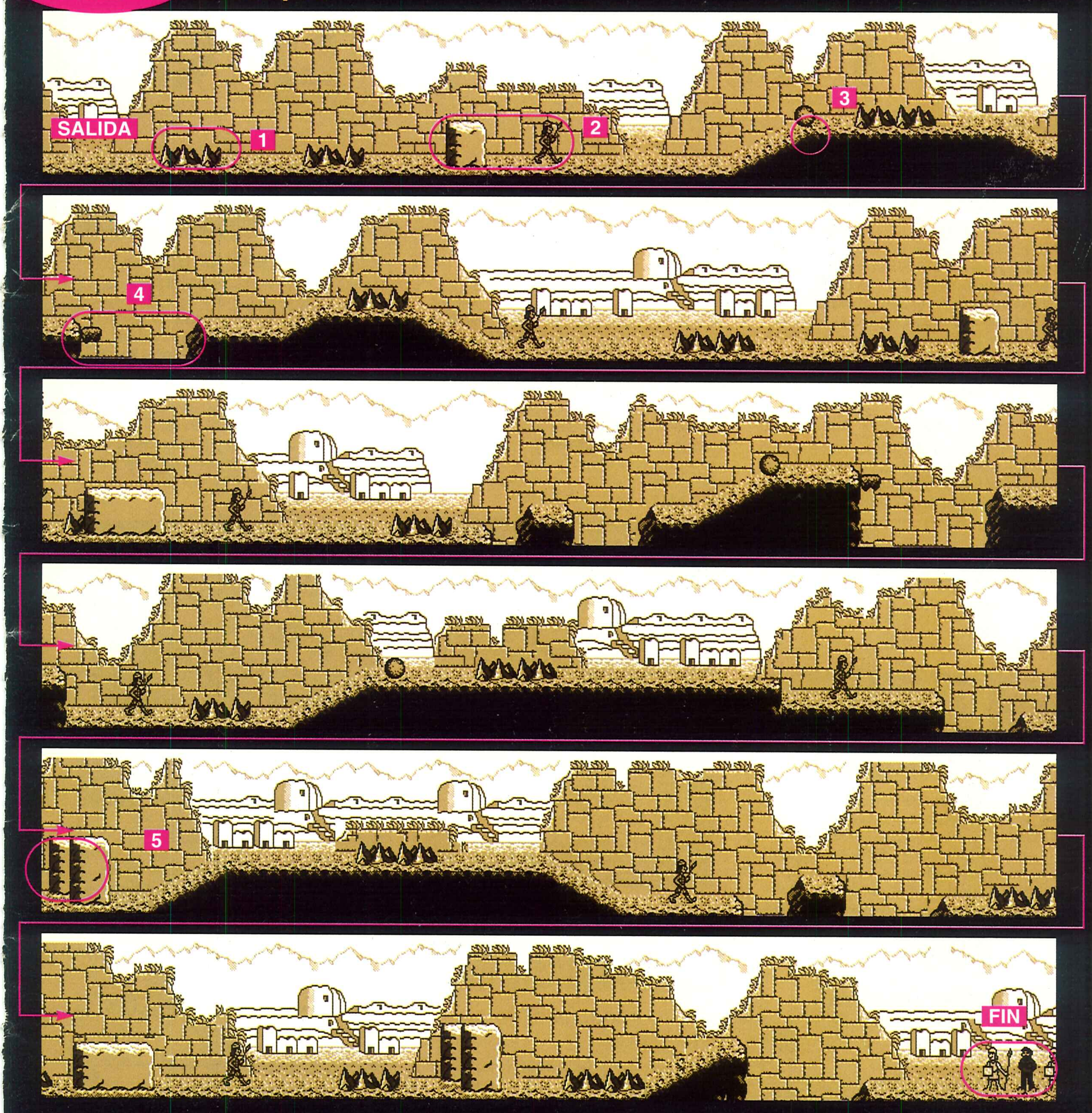
FASE 14 El periódico roto





Tintín y Milú han sido capturados y van a ser ejecutados. La ley dice que el reo puede decidir cuándo quiere recibir su castigo. En la celda, Milú encuentra un periódico roto que habla sobre un futuro eclipse. Ese día es el idóneo para el sacrificio pero, **¿de qué día se trata? Para saberlo hay que reconstruir la hoja.** Nos enfrentamos a un **puzzle** para el que sólo dispones de unos segundos. Aquí no hay ayudas que valgan, sólo un consejo y no muy revelador: **un poco de paciencia** es suficiente para superar esta fase.

FASE 15 El eclipse



Estos son los puntos más complicados de la última fase. Añade además que el scroll nos persigue y por tanto no hay tiempo para detenerse a pensar: **1. Rocas afiladas:** Basta un preciso salto para superarlas. **2.** Para **esquivar a los soldados** hay que saltar desde las piedras en el momento en que los centinelas hacen el camino de vuelta. El problema es que no podemos esperar mucho porque si no el scroll nos come. **3.** Las **pequeñas rocas rodantes** son un problema menor que se soluciona con un salto en el momento adecuado. **4.** Con los **abismos hay que ser más precisos**. Utiliza el **salto largo** y calcula bien **5.** El último problema son estas **rocas unidas** que impiden el paso. Lo único que se puede hacer es ponerse frente a ellas y pulsar **ARRIBA** para que Tintín las escale. Un consejo general es que hagas siempre el salto en carrera, porque permite llegar más lejos.

en clave NINTENDO

LUCKY LUKE SNES

Passwords de recompensa

Este mes van los Luckys servidos del todo. Menudo despliegue de trucos. Para la versión Super, que este mes hemos empezado a destripar, nada menos que **toda la colección de passwords**. Especial para impacientes y fanáticos. Los demás, que cierren los ojos o pasen de página. Las claves en cuestión son bastante originales, asi que por si no te aclaras con los números que ponemos aqui, también tenemos toda esta tira de ejemplo.

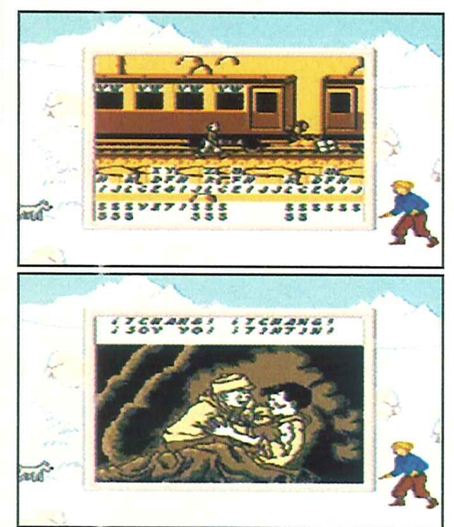
	FASE 2	FASE 4	FASE 6	FASE 8	FASE 10
JOE	4000$	6000$	5000$	7000$	1000$
JACK	3000$	8000$	3000$	1000$	8000$
WILLIAM	1000$	1000$	7000$	4000$	3000$
AVERELL	0000$	5000$	1000$	3000$	9000$



TINTÍN EN EL TÍBET GAME BOY

Acabárselo sin jugar

Jairo Miguel del Río, de **Palencia**, dice que sin en la pantalla del copyright hacéis **ARRIBA, DERECHA, B, ABAJO, IZQUIERDA, B**, luego pausáis el juego, pulsáis **A + B,** elegis la fase del Yeti, os metéis, volvéis a pausar, hacéis A+ B y elegis cualquier otra fase, os plantaréis en el final.



DONKEY KONG LAND 2 GAME BOY

Empezar con ventaja

José Luis Vergara Blanco, de Cartagena (Murcia), también quiere participar en la revista y nos envía unos brillantes trucos para la penúltima aventura de los Kong en Game Boy. Si queréis **empezar la partida con 47 monedas Kremling,** situad a Diddy en una de las tres partidas disponibles al principio, **pulsad y mantened el cursor hacia la derecha y presionad A, B, A, B.** Sonará un pitidito. Para hacer lo propio con **40 monedas de racimos de banana**, repetid la misma operación sólo que pulsando esta vez **B, B, A, A.** Y para comenzar con **99 corazones de vida,** lo mismo que antes con **A, A, B, B.**



WAVE RACE NINTENDO 64

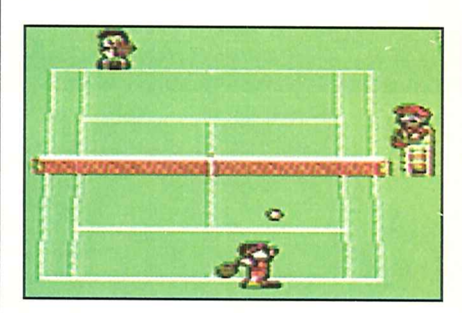
Cómo ganar puntos sin despeinarse

Si ya habéis hecho todas las piruetas posibles entre las olas y no conseguis que vuestro marcador de puntos aumente tanto como os gustaria, probad este truco y preparaos a sumar. Tenéis que hacerlo en el **"stunt mode" y consiste en presionar Start en cuanto culminéis una pirueta.** El momento justo es cuando el señor que habla empieza a felicitaros por lo bien que lo habéis hecho. Pausad el juego ahi y luego quitad la pausa. Si todo ha ido bien, el señor se callará y vuestro marcador se rellenará con cantidades industriales de puntos.

TENNIS GAME BOY

Un saque invencible

Javier Couso nos escribe desde **Vigo** (Pontevedra) para soplarnos un truquillo de lo más simpático que ha descubierto en el «Tennis» de Game Boy, que como sabéis acaba de salir de nuevo a la venta. Resulta que **podéis ganar siempre todos los puntos de saque**, o sea no perder nunca el servicio, con sólo realizar esta sencilla operación: **preparaos para sacar y justo cuando la bola esté en lo más alto, pegad el raquetazo.** No le daréis, pero si que podréis aprovechar para **mover a vuestro tenista de forma que la pelota le caiga en la cabeza.** Inexplicablemente, la CPU contará un tanto a favor nuestro.



LUCKY LUKE GAME BOY

Pasa de nivel, Lucky

Aquí tenéis un **"cheat mode"** especial de la casa, que os permitirá **pasar de fase** en este peliagudo juego de Infogrames con sólo pulsar 3 botones. Veamos. En la pantalla del menú principal tenéis que pulsar **ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA y DERECHA.** Una vez que empecéis a jugar basta con que pulséis los botones **A, B y Select** de forma simultánea. Cada vez que lo hagáis, entraréis directamente en el siguiente nivel.



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
NINTENDO 64

Trucos para no congelarse

No hay nadie en este planeta que adore los «tricks» como la gente de Midway. Vamos, pero si hasta su cartucho de hockey hielo está plagado de trucos. Hay tantos, que no nos cabrían en esta página. Para empezar, y por aquello de no abusar, vamos a daros unos cuantos. Por ejemplo, **¿sabíais que podíais jugar con un súper equipo secreto?** Pues aquí está la clave. **Id al menú de opciones, presionad y mantened L y haced la siguiente combinación en los botones C: DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA**. Ahora id al menú de selección de equipo y enseguida encontraréis una división extra.

Más cosas. **¿Qué tal una opción para modificar vuestro equipo?** Pues sin pausa. Otra vez meteos en las opciones, pulsad y mantened L y presionad **ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA y ABAJO**, todo en los botones C. Ahora id a la opción de Records y pulsad en las estadísticas de los equipos. **Para que la opción de modificar equipos aparezca tenéis que presionar 10 veces el botón C de arriba.** Entonces podréis apañar vuestro equipo con los jugadores que más os gusten. Y no olvidéis que aún nos quedan muchos trucos en la chistera...

SE LO CONTAMOS A: SE LO CONTAMOS...

Martín Fdez. Paradela (Barcelona)

No hay trucos para elegir nivel en **«Battletoads in Battlemaniacs»**, pero si que hay uno para obtener vidas y continuaciones extra. Cuando aparezca el logo de Tradewest, pulsa simultáneamente Abajo, A y B; y, sin soltarlos, haz Start. En la siguiente pantalla la bandera habrá cambiado de color, lo que significará que el truco ha funcionado. Tampoco hay nada de lo de **«Spiderman & X-MEN»**, ni sobre el modo historia de **«Dragon Ball Z3»**. Eso sí, toma nota de un trucazo para el **«Rey León»** de Super: En la pantalla de opciones pulsa B, A, R, R, Y.

Anónimo (Zaragoza)

Gracias por los piropos Señor X, y para la próxima a ver si no se te olvida el nombre, que no nos mola nada eso de anónimo. Bueno, pues para ti tenemos cosas buenas. Para localizar el interruptor rojo en **«Mario 64»**, lo primero es reunir diez estrellas. Luego te vas al hall del castillo y allí verás como un rayo ilumina su parte central. Colócate debajo y haz que Mario mire hacia arriba. Por arte de magia te encontrarás volando por los aires. Tu misión es aterrizar sobre una torre en la que hay un gran interruptor rojo. Písalo y ya está. Puedes aprovechar el viaje para recoger ocho monedas rojas y volver al hall con otra estrella. Activando el interruptor habrás activado también las cajas rojas, que te darán la gorra que estás buscando. ¿Es que todavía no sabes que se pueden recoger 120 estrellas en el juego?

Antonio Jiménez Fdez. (Soria)

El truco que tenemos de **«Mr. Nutz»** de SNES es éste y funciona: en la pantalla de presentación mantienes presionados L, R, Start mientras pulsas Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Para **«Sparkster»**, también de SNES, apunta: pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A en la pantalla de presentación y pasarás de nivel.

José M. Gómez Díaz (Huelva)

Claro que Gargos tiene movimientos especiales, si no, ¿cómo te crees que nos iba a panear de esa manera? Aquí tienes unos cuantos:
AIR FIREBALL: Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Puñetazo Rápido.
DASH: Derecha, Diagonal Derecha-Abajo, Abajo, Diagonal Abajo-Izquierda, Izquierda + Patada media/Patada fuerte.
FIRE STREAM: Izquierda, Diagonal Abajo-izquierda, Abajo, Diagonal Abajo-Derecha, Derecha + Puñetazo Rápido.
FLY (en el aire): Arriba + Puñetazo fuerte.
Y hay más, lo que pasa es que no tenemos espacio, así que te remitimos a la guía **KIGOLD** publicada en el **número 55** de la revista.


CENTRO
MAIL


Estos son los Centros Mail
¡Ven a conocernos ya!
O llama al teléfono...
902·17·18·19
Y recibirás tu pedido por correo
ALAVA Vitoria, Gasteiz C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE Alicante C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
Benidorm AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00
ALMERIA Almería Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS Gijón Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA Barcelona CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10
Barcelona CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23
Barcelona C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64
Badalona C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
Mataró C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 790 22 78
Sabadell FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS Burgos Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA Córdoba C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA Girona JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
GRAN CANARIA Las Palmas C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
GRANADA Granada C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA Huesca C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04


JAEN Jaén C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA La Coruña C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID Madrid Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25
Madrid C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79
Madrid Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22
Alcorcón CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
Alcalá Henares C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
Las Rozas C.C. BURGOCENTRO PROXIMA APERTURA
Móstoles Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
MALAGA Málaga C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Fuengirola AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA Palma de Mallorca C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
Palma de Malloca C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
MURCIA Murcia PROXIMA APERTURA
NAVARRA Pamplona C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA Vigo PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA Salamanca C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA Segovia C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6 - Tel: 46 34 62
SEVILLA Sevilla C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE Sta. Cruz de Tenerife C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA Valencia C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
Valencia C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID Valladolid C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA Bilbao PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
Las Arenas CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA Zaragoza C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71
Zaragoza C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
ARGENTINA Buenos Aires SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
PORTUGAL Vila Nova Gaia (Porto) AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40


GAMEBOY
6.990
CONSOLA GAME BOY
GAME BOY POCKET
.990
LIGHT POCKET
1.990
GAME BOY pocket DE COLORES
ROJA AMARILLA VERDE NEGRA AZUL TRANSPAR.
8.990
BATMAN P.V.P. - 3990
BATMAN RET. THE JOKER P.V.P. - 3990
CASPER P.V.P. - 6990
DONKEY KONG P.V.P. - 3990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3990
DONKEY KONG LAND 2 P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. - 2990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 4490
EL REY LEON P.V.P. - 4490
F1 POLE POSITION P.V.P. - 3990
GRAND PRIX P.V.P. - 4490
GREMLINS 2 P.V.P. - 3990
INDIANA JONES P.V.P. - 2990
KIRBYS DREAM LAND P.V.P. - 3990
LUCKY LUKE P.V.P. - 5990
MONSTER MAX P.V.P. - 3990
NIGELL MANSELL (USA) P.V.P. - 3990
OPERATION C (USA) P.V.P. - 3990
PINOCCHIO P.V.P. - 5990
PREHISTORIK MAN P.V.P. - 5890
SPEEDY GONZALEZ P.V.P. - 4490
SPY VS SPY P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND P.V.P. - 3990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. - 3990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. - 3990
TARZAN (USA) P.V.P. - 3990
TETRIS ATTACK P.V.P. - 5990
THE EMPIRE STRIKES BACK P.V.P. - 2990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3990
TITUS THE FOX P.V.P. - 3990
TOSHINDEN P.V.P. - 5890
WAVE RACE P.V.P. - 5990
OFERTA


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
14.990
CONSOLA + 1 MANDO
SUPER NINTENDO MARIO PACK
16.990
CABLE EUROCONECTOR P.V.P.- 2990
CONTROL PAD INFRARED P.V.P.- 1990
MANDO DE CONTROL P.V.P.- 2990
SN SPRINT PAD P.V.P.- 2490
AERO THE ACROBAT - 4990
ARDY LIGHTFOOT - 9990
ASTERIX & OBELIX - 10990
COOL WORLD - 4990
DONALD M. MALLARD-9990
DONKEY K. COUNTRY-5990
DONKEY K. COUNTRY 3-9990
D. BALL Z HYPER DIM - 12890
EARTHWORM JIM 2 - 4990
EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
EL REY LEON - 6990
F-ZERO - 4990
FIFA 97 - 7990
G. FOREMAN- 3990
GHOUL PATROL - 5490
ILLUSION OF TIME-5990
INCANTATION - 8990
INT S. SOCC. DELUXE -10990
JUNGLE STRIKE - 5990
KILLER INSTINCT - 6990
CD AUDIO GRATIS
KIRBY'S FUN PACK - 9990
LOS PITUFOS 2 - 9990
LUCKY LUKE - 10990
MARVEL SUPERHEROES- 9990
NBA GIVE'N GO - 6990
NBA LIVE'97 - 7990
PINOCCHIO - 9990
POP'N TWINBEE - 4990
POWER PIGGS - 9990
P. RANGER ZEO: BATTLE - 8990
PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
REALM - 9990
SECRET OF EVERMORE - 5990
SPACE ACE - 4990
SPIROU - 11990
STREET RACER - 4990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MARIO WORLD-5990
SUPER MARIO WORLD 2-9990
SUPER SOCCER - 4990
SUPER STAR WARS - 6990
SUPER ST. FIGHTER 2-5990
SUPER STRIKE GUNNER- 3990
SUPER TENNIS - 4990
SYVALION - 5490
T2 JUDGEMENT DAY -4990
T2 THE ARCADE GAME -4990
TERRANIGMA - 9990
TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 6990
THE LEGEND OF ZELDA - 4990
TINTIN EN EL TIBET - 10990
TOY STORY - 8990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 4990
WORLD LEAGUE BASKET -4990
OFERTA


NINTENDO 64
MIRA QUÉ PRECIO
29.900
CONSOLA + 1 MANDO
CONTROLLER PACK (MEMORY PAK)
2.990
MEMORY CARD PLUS
NEGRO ROJO VERDE AMARILLO GRIS TRANSP.
4.990
CONTROLLER
4.990
MEMORY CARD COLOR
NEGRO ROJO VERDE AMARILLO AZUL TRANSP.
3.990
PER4MER RACING WHEEL+PEDALES
12.990
MANDOS DE COLORES
NEGRO ROJO VERDE AMARILLO AZUL
5.990
BLAST CORPS 9.490
DOOM 64 CONS
FIFA 64 9.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490
KILLER INSTINCT GOLD 9.490
MARIO KART 64 9.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
PILOTWINGS 64 8.990
STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE 9.990
SUPER MARIO 64 8.990
TUROK + Regalo Camiseta 12.990
WAVE RACE 64 8.990

PENÚLTIMA PÁGINA

Hola y bienvenidos todos al futuro. Las vacaciones me han dejado muy relajadito, no como a los programadores, que han andado este verano de susto en susto entre tanta idea nueva, retoque y retraso de proyectos, que de eso si que hay. Vamos a ver si así, tan fresco, os puedo contar todo lo que ha pasado y está a punto de suceder en esta industria. *Firmado. JCG*

MRC 2 A LA VISTA

Imagineer es una de las que no descansa ni a tiros. La compañía japonesa ha flasheado que están trabajando como posesos en un nuevo juego de lucha para N64 llamado «Struggle Hard». Si nadie allí pide la baja por estress está previsto que también lancen la secuela de «Multi Racing Championship», el título de coches, que desarrollará Genki, y un RPG muy próximo a su «Eruteru», más conocido por «Quest 64». Se rumorea que en el juego participarán los personajes de la saga «Samurai Shodown».

¿HUMAN SE RINDE?

Primero malas noticias para los fans del wrestling, si es que hay alguno por aqui. Human Ent. ha parado el desarrollo de su segundo juego para N64, un título de lucha libre japonesa. Según circula por Internet, la compañia japonesa podria haber adiós a sus desarrollos de Nintendo 64 para pasarse a la competencia, pero me da en la nariz que eso no hay quién se lo crea, y menos tratándose de una compañia tan nintendera como HUMAN.

RUMORES SOBRE UNA VERSION 64 DE WIPEOUT

Lo juran y lo perjuran, pero yo todavia no lo tengo claro. Según fuentes generalmente bien informadas, un grupo de programación europeo está trabajando a toda mecha en una versión del «Wipeout» de Psygnosis para Nintendo 64. Ni flores del grupo en cuestión, ni de las caracteristicas del juego. ¿Sabéis qué es Wipeout, no? Algo como «Extreme G» pero un poco más antiguo. Pues eso. Me cuentan también que Nintendo está en el ajo para hacerse con los derechos del juego. Y que no descarte que sea la propia Psygnosis la que se encargue de la distribución. Si es que tengo unos contactos...

ARGONAUT TAMBIÉN VIENE

Ya me extrañaba a mi que los de Argonaut no se subieran al carro de la Nintendo. Decia yo ¿qué les pasará a estos tios? Desarrollan el chip FX, se meten hasta el cuello en el Star Fox de Super, y pese a su excelente relación con Nintendo aún no se deciden a entrar en los 64 bits. Pero no me han defraudado. Uno de sus responsables ha admitido que tienen en desarrollo dos juegos para la consola. Uno de acción en plan disparos y otro mezcla de varios géneros. Argonaut acaba de lanzar un juego llamado CROC para PSX, al parecer muy bueno. Este juego no estará en N64porque los desarrolladores han admitido que no tendria nada que hacer al lado de Mario.





YOSHI NO SE DEJA VER

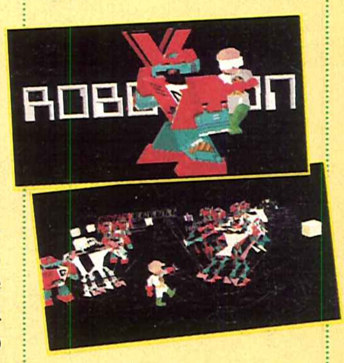
Tengo contradictorias noticias sobre «Yoshi´s Island 64». En el plan de marketing de Nintendo España figura claramente como un lanzamiento para diciembre, pero en la prensa americana aseguran que el juego se ha retrasado hasta febrero del 98, ¡en USA! Aparentemente no hay motivo alguno para este retraso, pero por si no lo habíais notado se da la coincidencia de que los tres cartuchos más "grandes" de Nintendo: Banjo, Zelda y Yoshi, con un mínimo de 128 mbits por barba, han sufrido retrasos. Estoy seguro de que en unos cuantos días Nintendo sacará un comunicado oficial justificando las causas de estos aplazamientos. O a lo mejor hasta desmienten la noticia, que todo puede pasar. Así que en breve sabré muchas más cosas de lo que pasa con estos juegos.

TODO A PUNTO PARA PUYO-PUYO

El rey de los puzzles tendrá su versión 64 bits en octubre, en Japón claro. «Puyo-Puyo 64», el original, será compatible con el Rumble y ofrecerá cinco modos de juego: Torneo, para 16 jugadores; versus; un jugador; Puyo Problem Mode, donde habrá que resolver puzzles; y modo historia.

¿QUÉ PASA CON ROBOTRON 64?

Otra para no aclararse. Veréis. Antes del E3, Midway dejó claro que «Robotron» no saldria a la venta, al menos bajo su sello. Pero los programadores, un grupo llamado Player 1, hicieron caso omiso y lo enseñaron en el show, eso si, en su propio stand (que no es muy buena señal) e inacabado. Midway volvió a reiterar que eso no iba con ellos, argumentando su decisión en que los programadores no habian incluido todas las mejoras que ellos sugirieron, por ejemplo la no compatibilidad con el Rumble Pak. Bueno, pues a todo esto los de Player 1 se han puesto a programar otro juego para N64, y como son poquitos, pues eso, que nadie sabe si terminarán o no Robotron. Pero es que ahí no acaba la historia. En el último número de Nintendo Power, nuestra hermana americana, el juego aparece comentado y se da por hecho que a punto del lanzamiento. Así que, ¿en qué quedamos?, ¿sabe alguien, de verdad, qué ocurre con Robotron 64?



OKAMOTO DEJA CAPCOM

Yoshiki Okamoto, director ejecutivo de desarrollo de Capcom, ha dejado la compañia japonesa para fundar su propio "imperio", aunque de momento empezará dirigiendo un grupo de programación llamado Flagship. Okamoto, responsable de la saga «Street Fighter» y de «Resident Evil», era una pieza clave del gigante japonés, que ahora se las verá y deseará para encontrarle sustituto. A nosotros no nos ha venido mal del todo. Ya nos ha asegurado que desarrollará para N64.





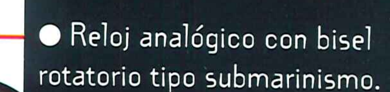


EL AJEDREZ VIRTUAL

Titus ha puesto a disposición del público las primeras imágenes de su «Virtual Chess» para Nintendo 64. El juego incluirá tableros en dos y tres dimensiones, además de un modo batalla también en 3D con un look de dibujos animados. En Titus están especialmente orgullosos del engine de su ajedrez, que será capaz de desplegar estrategias en tiempo real a cuatro partidas simultáneas. No hay fecha, así que nada de preguntas.

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO